

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 14(124)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

5.04.2004

THE  
SIMPSONS



HIT & RUN

## Dominions II

The Ascension Wars

BLADE & SWORD

Клинок  
Доблести

революционный  
Квѣсть

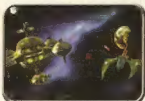
# У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень» Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»



**15-17 квітня '04**  
**Торгово-Промислова**  
**Палата**  
**України**  
(м. Київ, вул.  
В. Житомирська, 33)

Вхід з будь-якою рекламою  
заходів "Ф. К. Тижня" - **вільний!**

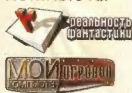
## Найновіші розробки у світі ігор!



- **Захоплюючі ігрові чемпіонати**
- **Презентації новинок на великому екрані**
- **Живе спілкування з тими, хто робить ігри**
- **Безліч приємних несподіванок**

Організатори

**МОЙ**  
КОМП'ЮТЕР



За підтримки

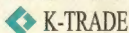


BMS Trading представляє  
найкращі новинки від  
SONY, ACER, DTK.

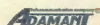
Також в рамках Ф.К. Тижня:

Комп'ютерний ярмарок «Мій комп'ютер»  
Асамблея фантастики "Портал"

Технічний партнер



Інформаційні спонсори



## ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

### Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ угол Коцюбинського и Ленинградской

### Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

### Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

- ✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

### Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

### Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Фоксы»

- ✓ Книжный рынок «Петровка»

- ✓ Книжный супермаркет «Буква»

- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»

- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Побо-

- ды, 29

- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 87/30

### Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

### Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

### Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

### Львов

- ✓ Киоски «Торпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

### Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

### Николаев

- ✓ Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская

- ✓ Супермаркет «Сельпо»

- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Му-

- жество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов,

- 61, тел. 581217

### Одесса

- ✓ киоски «Одессагорпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

### Олтыва продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

### Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Анната», ул. Октябрьская, 27

- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул.

- Ленина, 118

### Сумы

- ✓ Укрпочта

### Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

### Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

### Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

### Хмельницкий

- ✓ Олтыва продажа, тел. (0382) 795668

### Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

- Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: [www.poshla.kiev.ua](http://www.poshla.kiev.ua), [www.blitz-pss.com.ua](http://www.blitz-pss.com.ua), [www.kaz.kiev.ua](http://www.kaz.kiev.ua), и для жителей зарубежья — [www.ukrprensa.kiev.ua](http://www.ukrprensa.kiev.ua).

## СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У БЕРЕЗНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

[www.incosoft.com.ua](http://www.incosoft.com.ua)

[www.incosoft.net.ua](http://www.incosoft.net.ua)

## Список статей

1. Neo.

Мальгримия, стр. 8-9.

2. Гомер Симпсон, Томми Анжело.

The Simpsons: Hit&Run, стр. 10-12.

3. Андрей М. aka SCRATCH.

Dominions II. The Ascension Wars, стр. 13-15.

4. Том/Doc/КЕРТИС.

Клинок Доблести, стр. 16-17.

5. Кирилл ТАЛЕР.

Революционный квест, стр. 18-19.

6. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.

Ford Racing 2, стр. 20-21.

7. Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik.

Jurassic War, стр. 22-23.

8. Кирилл ТАЛЕР.

Смутные времена. стр. 24-25.

9. Том/Doc/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 26-27.

10. Андрей КОЛЕСНИК.

Что нам стоит сеть построить... стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе





Если в солнечную погоду выглянуть в окно Департамента, можно увидеть мигающий на орбите спутник, парящий над крышей «Аполло», загорающий вслепую Летучий Корабль и пролетающий над Париком французский Миссильер в один день с Днём космонавтики Вад!

## Сарсом покидает ПК

Компания **Сарсом**, один из ведущих разработчиков игр для PlayStation 2, некоторое время нозод проявлявшая довольно пристальное внимание к рынку PC-игр, похоже, решила вернуться в лоно родных приставок. Как недавно стало известно, в течение прошедшей недели были закрыты несколько внутренних студий этой компании, разработывавших игры для PC, в то время как главный офис, сотрудники которого занимаются созданием продуктов для PlayStation 2, продолжает работать в обычном режиме. Правление **Сарсом** никак не прокомментировало данное событие, и пока что неизвестно, чем именно не угодили ПК японским разработчикам. Есть, правда, мнение, что закрытие студий, занимавшихся разработкой игр для PC, связано с уходом из **Сарсом** главного менеджера компании — **Иошики Окамото**, под непосредственным началом которого находились данные филиалы. Также известно, что **Окамото** вовсе не собирается покидать игровой бизнес, напротив, планирует создать собственную игровую компанию. Так что не исключено, что поклонникам талантливых девелоперов Страны восходящего солнца не стоит так уж сильно переживать, и приток японских игр на нашу любимую платформу не иссякнет. И пусть на них не будет логотипа **Сарсом** — главное, чтобы игры были хорошие.

## Так жив ли SWAT?

Как большинство из вас наверняка помнит, не так давно компания **Vivendi Universal Games** свернула разработку очередной серии **спецназовского** шутера **SWAT: Urban Justice**, а по Интернету ползали упорные слухи о том, что правление компании решило заморозить всю серию. Чуть позже сама **Vivendi** добавила масла в огонь, заявив, что

официальное заявление о будущем серии **SWAT** мы услышим не раньше лета этого



года. И вот недавно на известном западном игровом сайте **PC IGN** появилась небольшая заметка о том, что **Vivendi Universal Games** готовится к анонсу нового проекта, который продолжит многострадальную серию. Так это или нет, поверняка сказать нельзя. С одной стороны, нет повода не доверять такому солидному ресурсу, как **PC IGN**, но ведь основываться все-таки лучше на официальных заявлениях разработчиков. Надеемся, что компания **Vivendi** не будет излишне принципиальной и расскажет нам о своих дальнейших планах, касающихся серии **SWAT**, раньше объявленного срока.

## Апрельские шутки

Компания **Larian Studios** объявила о переносе даты релиза английской версии



игры **Beyond Divinity** на конец апреля этого года. Причиной задержки было наз-

вано желание разработчиков внести в игру некоторые изменения, подсказанные геймерами после прохождения демо-версии игры. Полный список не разглашается. Известно только, что была несколько переработана и доработана английская озвучка. Так или иначе, задержка не так уж значительна (ранее объявлялось, что **Beyond Divinity** доберется до наших мониторов в середине апреля), к тому же никаких кардинальных изменений не предвидится. Да и ждать осталось совсем не долго. Думаю, что среди поклонников RPG найдется немного людей, никогда не слышавших о новом проекте бельгийских разработчиков.



Действие **Beyond Divinity** разворачивается во вселенной их предыдущей игры — **Divine Divinity**, однако сюжетно игра никак с ней не связана. Нам придется вжиться в роль благородного героя, неутомимого барца со вселенским злом и его приспешниками. Герой попал в очень неприятную ситуацию: во время жестокого боя с Рыцарем Смерти души противников непостижимым образом оказались в одном теле. Теперь двум заклятым врагам придется мириться со столь тесным взаимным соседством, дабы сбросить заклятие и вновь обрести право на собственную жизнь. **Beyond Divinity** сделана на несколько доработанном движке своей предшественницы и вообще должна быть на нее очень похожей. Так что если вы в свое время провели немало часов за **Divine Divinity**, новая игра **Larian Studios** наверняка придется вам по вкусу. Ждем апреля.

## Условия конкурса

### «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».



## Сталинградский сайт

Наконец-то открылся официальный сайт стратегического проекта «Сталинград» (<http://stalingrad-game.ru/>), разрабатываемого компанией **DIF Games** на движке «Блицкриг». Теперь, обратившись по означенной ссылке, вы сможете узнать массу подробностей, касающихся проекта, создаваемого самостоятельным подразделением одного из старейших и популярнейших российских игровых ресурсов — *The Daily Telegraph* (<http://www.dtf.ru>). Ну а тем, кто вообще ничего не слышал об этой игре, кратко расскажу, что же она из себя представляет. Итак, «Сталинград» — это военно-историческая стратегия в реальном времени, повествующая об одном из самых великих сражений второй мировой войны — Сталинградской битве. «Сюжетная линия» игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года и описывает события одного из самых драматичных эпизодов второй мировой войны. В рамках двух детально проработанных кампаний мы предоставим игроку возможность сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. В отличие от других игр на данную тему, в нашем «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и призвана к происходившим в ходе второй мировой событиям как по времени, так и по месту. Кроме того, отдельные боевые задачи организованы таким образом, чтобы кампании в целом давали реальную картину развития событий на театре военных действий в то время. В игре нас ожидает тридцать шесть миссий, объединенных в две кампании — за Вермахт и РККА, а также семь секретных миссий, открывающих малоизвестные факты из истории Сталинградской битвы. Разработчики обещают нам более 150 разновидностей пехоты и бронетехники, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами, а также несколько десятков уникальных исторических зданий, созданных по архивным фотографиям: Сталинградский вокзал, элеватор, универсам, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь» и многое, многое другое. Если вы заинтересовались этим проектом, заходите на сайт и читайте, информации там довольно много. Ну а если вам и этого покажется мало, попробуйте заглянуть на официальный форум игры (<http://forums.dtf.ru/?type=topics&gid=48>), где идет активное обсуждение «Сталинграда». Ну а релиз игры намечен на осень 2004 года. В качестве издания выступит компания **1C**.

## Корабли не плавают, а ходят

Компания **Shrapnel Games** анонсировала пошаговую стратегию **Solvo**, над непосредственной разработкой ко-

торой трудится молодая американская компания **Spругegames**. Игра посвящена самым знаменитым морским сражениям XVII, XVIII и XIX веков. Разработчики обещают нам 24 кампании, в каждую из которых будет входить до 14-ти сражений. В боях одновременно смогут принимать участие до 120-ти судов, принадлежащих Англии, Франции, Голландии, Испании и США. В некоторых сражениях будут появляться пиратские флотилии, но



неизвестно, можно ли будет выступить на их стороне. Как обычно, обещана красивая графика, множество спецэффектов и удобный интерфейс, позволяющий быстро и легко у-



правлять огромными флотилиями. Если вы хотите узнать больше об этом проекте, загляните на официальный сайт игры (<http://www.spругegames.com/games.htm>). Релиз **Solvo** намечен на лето этого года.

## Новое поселение

Компания **UbiSoft** официально анонсировала пятую часть стратегического сериала **Settlers**, непосредственной разработкой которой занимается немецкая студия **Blue Byte Software**. К сожалению, кроме самого факта анонса новых поселенцев об этой игре не известно практически



ничего. Единственным светлым пятном является сообщение о том, что **Settlers V** разрабатывается на трехмерном движке **RenderWare**, придуманном компанией **Crite-**

## НАЙНИЖЧИ ЦИНЫ НА КОМПЬЮТЕРЫ ТА КОМПЛЕКТУЮЧИ

КРЕДИТ Т. 268-96-41  
М. Либидська 451-70-48  
451-66-04



**tion Software**. Чем, кроме новой технологии, будут отличаться пятые «**Settlers**» от своих предшественников, пока что остается загадкой. Однако **UbiSoft** обещает в самом ближайшем будущем открыть официальный сайт игры, на котором все желающие смогут почерпнуть массу сведений, касающихся нового проекта.

## Создай свое «Златогорье»

Но днях стало известно, что воронежская компания «**Бурют**» намеревается начать разработку третьей части игры «**Златогорье**». К этому решению разработчики пришли после проведения опроса на своем официальном сайте. Подобная информация не может не радовать, ведь нельзя не признать, что при всех своих недостатках «**Златогорье**» пусть медленно, но все-таки прогрессирует. На фоне открыто недоделанной первой части «**Златогорье 2**» смотрелось довольно прилично, а вышедший относительно недавно однокорпусной второй части получился на голову выше оригинальной игры. Если подобная тенденция будет сохраняться, то, возможно, части зряк к шестой «**Златогорье**» выйдет на довольно серьезный уровень. Однако разработчики не намерены ждать так долго. Уяснив наконец-то, что самым удобным местом игры все же являлась именно сценарная ее часть — однообразные квесты и нигде не годные диалоги, «**Бурюты**» обратились за помощью к геймерам и объявили конкурс на лучшие квесты для будущего проекта. Так что если вы чувствуете в себе силы и хотите, чтобы квесты третьего «**Златогорья**» были более разнообразными и интересными, шлите свои предложения на почтовый адрес [press@burut.ru](mailto:press@burut.ru). Ну, а разработчики в долгу не останутся. Авторы лучших квестов получат коллекцию дисков «**Златогорье**» и фирменные сувениры. А их творения, естественно, войдут в третью часть игры. Так что думайте — возможно, это ваш шанс войти в историю игровостроения. А мы будем ждать официального анонса. Похоже, что он уже не за горами.

## Убийца боли

Издательская компания **DreamCatch** объявила об «уходе в печать» кровавого жителя **Painkiller**, созданного студией **People Can Fly**. Действие игры перенесет нас в... Чистилище. Именно туда попадает главный герой игры — некий Даниэль Гарнер, погибший в автокатастрофе. Как оказалось, бюрократический аппарат загробного мира действует не

номного быстрее земного, и сотни тысяч душ целую вечность томятся в ожидании ре-



шения своей дальнейшей судьбы. Измощенные этим ожиданием, они то и дело устраивают красивые боины, в одну из которых с удовольствием ввязывается наш герой. В игре будет 24 уровня, по которым бродит более 50-ти видов разнообразных



монстров. Разработчики обещают моря крови, огромное количество орудий убийства и довольно стильный дизайн уровней. Кроме одиночного режима, Painkiller будет поддерживать мультиплеер по локальной сети и через Интернет. В игру входит семь карт для сетевой игры, на которых можно будет выяснить, кто же на самом деле Самый Страшный Монстр. Релиз Painkiller'a намечен на двенадцатое апреля этого года. Ждем с нетерпением.

### Как поживает «Вечный Доку»?

А тем временем компания 3D Realms продолжает работу над проектом **Duke Nukem Forever**. Вам уже смешно? А вот разработчики настроены более чем серьезно. Не так давно на форуме 3D Realms (<http://forums.3drealms.com/ubbthread/s/postlist.php?Cat=&Board=UBB10>) заглянул сам «крестный отец» Дока — Джордж Бруссард. Он рассказал, что работы над игрой идут в строгом соответствии с графиком, каждый день добавляется новый контент, а движок уже практически лишен багов. В данный момент гейм-дизайнеры компании в поте лица трудятся над сингловой

частью игры, после чего возьмутся за мультиплеер. Вот, правда, оцените ли работу в ближайшем будущем нам не удастся. Вопреки ожиданиям горстки фанатов, все еще сохраняющих верность «Вечному Доку», разработчики решили не показывать свое творение на Е3 2004. Почему? Вопрос остался без ответа.

### Call of Duty сдает позиции

Вот, похоже, и закончилось долгое царствование игры *Call of Duty*, до последнего времени возглавлявшей американские хит-парады самых продаваемых игры. На днях агентство **NPD Techworld** опубликовало последний рейтинг, который выглядит следующим образом:

1. Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight;
2. Call Of Duty;
3. Lord of the Rings: Return Of The King;
4. Age Of Mythology;
5. The Sims Deluxe;
6. Zoo Tycoon: Complete Collection;
7. Hayle Casino 2004;
8. The Sims: Makin' Magic Expansion Pack;
9. Rise Of Nations;
10. Halo: Combat Evolved.

Как видите, «патриотический шутер» уступил место не менее патриотическому летному симулятору. Ну что ж, флайсиму от Microsoft уже давно пользуются популярностью среди любителей этого жанра. Симпсонистовники в очередной раз могут порадоваться — «симулятор американского образа жизни» здорово сдал позиции, но скорее всего, это ненадолго. Также хочется обратить внимание на *Age of Mythology*, которая уже несколько месяцев плотно сидит в первой пятёрке.

### Женское дело — инквизиция

Издательская компания **Project Three Interactive** объявила о глобальных изменениях, которые произошли в *ролевой игре*



**Kult**, непосредственной разработкой которой занимается словашкая студия **3D People**. А изменилось очень много. Ну, во-первых, отныне игра будет носить название **Kult: Heretic Kingdoms**. Во-вторых, существенно изменился сценарий игры. Теперь разработчики намериваются забросить нас в еще более мрачный и жестокий мир, находящийся под властью Мертвого Бога. Видимо, смерть божеество глубоко потрясла души и умы его последователей, и они ударились во все тяжкое... Мир захлебнулась волна еретических

концепций и тайных культов, активизировались последователи древних магических учений, а в лесах и болотах появились ранее



невиданные монстры. В качестве ответа на все выходы сил Зла люди возродили Инквизицию, которая, не теряя времени даром, зажгла костры, на которых горели все, кто хоть чуть-чуть походил на ведьм. Добро и Зло смешались в кровавом водовороте, и обновить этот кошмар можете только вы. Согласно новому сценарию, главным героем игры выступит девушка-инквизитор, которая будет поручено найти древний магический артефакт, при помощи которого можно попытаться спасти мир от окончательного падения. Но все, разумеется, не так просто. Разработчики обещают, что сюжет будет нелинейным, и у вас будет возможность не только встать на Темную или Светлую сторону, но и попытаться извлечь личную пользу из создавшейся ситуации. Кроме того, на мере прохождения игры нашей героине придется столкнуться с различными группировками, с которыми можно будет завязать магические отношения. Можно, правда, и не завязывать. Всего же в игре обещается более пятидесяти привередливых локаций и огромное количество побочных квестов. Релиз **Kult: Heretic Kingdoms** намечен на июнь этого года. Ждем с нетерпением.

### 1С представляет

Компания **1С** объявила о поступлении в продажу новой партии игр. Поклонникам первой российской **MMORPG «Сфера»** стоит обратить внимание на выходе одноконтинентальной к этой игре «Сфера: Проклятие Гипериона», который добавит в игру новый материк — **Гипериона**, новых монстров, оружие, обычные и магические предметы. Любителей же квестов, возможно, заинтересует локализованная компанией **Лордс** игра «**Schizm 2. Хамелеон**» — увлекательная однопользовательская, созданная компанией **DreamCatcher Interactive**. Продолжение культовой приключенческой игры **Schizm: Mysterious Journey** перенесет вас в великолепный трехмерный мир, наполненный множеством загадок и опасностей, которые вам придется преодолевать, чтобы спасти своего героя от проклятия, наложенного на него двести лет назад. Ну а поклонники глобальных стратегических игр можно посоветовать обратить внимание на игру «**Виктория**», созданную компанией **Paradox Entertainment** — лучших традиций **Europe Universalize**.

**ПрогамТех**  
КУПИТЬ/ПРОДАТЬ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА  
**В ЖИВАНИХ**  
Компьютеры, комплектующие  
и периферия  
**МОДЕРНИЗАЦИЯ**  
ул. Виборзкая, 41  
457-5720 453-0258  
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15







У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень»  
15-17 квітня Торгово-Промислова Палата України  
м. Київ, вул. В. Житомирська, 33

Міжнародна асамблея фантастики

**ПОРТАЛ**  
[www.interportal.info](http://www.interportal.info)

- Зустрічі з відомими письменниками-фантастами
  - Майстер-класи
  - Художня виставка
  - Кінопокази
  - Книжковий ярмарок
- та безліч цікавих сюрпризів

Також в рамках Ф.К. Тижня:  
Ярмарок-продаж комп'ютерної техніки «Мій комп'ютер»  
Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»

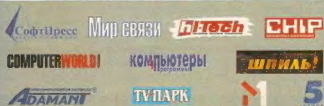
Організатори



При підтримці



Інформаційні партнери



Neo

# Мальгариум

Бескрайние луга и леса тянутся на долгие мили. Летняя зелень радует зоркий глаз. Лучи солнца золотят узенькую тропку, выходящую из глубин густого леса... Я слеваю склянку, чтобы напиться воды из ручья — его вода очень свежа, и жажда отступает.



Улываю лицо и гляжу на свое отражение в воде — лучи бегут по нему, режутся. Я словно насыщаюсь неведомой силой. Встаю, оглядываясь вокруг — никого нет. Только я и мой верный скакун, и только шелест листьев слышен в тишине. На берегу ручья вижу необычайной красоты цветок, наполненный светом солнца. Только магия может создать такое... Лепестки ярко-красного цвета — придаюся, чтобы уловить аромат и вижу прямо в чашечке цветка слышную лесную фею, ее крылья переливаются радугой на свету. Какая красота! Она присыпается и, увидев меня, тут же взлетает в воздух, всплывая светом и цветом. Слух улавливает тоненький смеющийся девичий голосок, и волшебное создание уносится покосить другие цветы. Улыбаюсь и слышу тихую умиротворяющую музыку. Только магия может создать такое... Нопомню коня и зобравшись в седло, не спеша двигаюсь дальше по тропке. Лес поднимает к концу, я выхожу на широкую равнину, тропка немного расширилась, а волшебная музыка постепенно стихло. Вот я уже приближаюсь к замку, могучий силуэт которого очерчен ярко-голубым небом. А я все еще в плену гор утренного леса. Только магия могла создать такое...

Академия приветствует тебя, Гервин. Ты здесь для того, чтобы пройти курс обучения и стать нашим государем и новостником. Магический и непредсказуемый мир Мальгариума ждет тебя. Ждет твоих подвигов и великих побед. Так не разозоруж же его и прими вызов, докажи, что ты действительно рожден быть гермом скачющего государства. Сегодня ты многое узнаешь и обретешь. Понимание придет не сразу — со временем. И тогда у тебя уже не будет никаких сомнений

и страхов, ты поднимешь флаги над нашими ратями, и наши верные скакуны понесут нас в магический мир Мальгариума.

## Учение: история

Когда-то давно Земля была общим домом для всех рас, которые жили в мире и взаимопонимании. Никто не знал, что такое война. Земля была прекрасна и красочно, добра и плодотворна. Народы росли и крепились, мир крепчал, и даже в мыслях ни у кого не было противоречий. Но дух зла Ундии, повелитель тьмы, пожелал уничтожить счастье на Земле и посеять зло, сделав сестелыми самих жителей нашего мира, то есть нас. И злой дух разделил все народы, умертвив в их памяти все воспоминания о временах мира и согласия, заставив забыть об источниках их силы. И они ослабли, поли душой и стали злыми. Ундии послал своих minions на Землю, чтобы те распространили уныние и тоску, ненависть и страх. Дорога в обитель добра и силы духа жителей Земли — Мальгариума, было превращена в забытие... но не навсегда. Тебе придется отыскать этот путь, который окажется тяжелым и тернистым. Но ты не должен ничего страшиться — иди только вперед, к возрождению Света и надежды в сердцах великих народов.

Теперь моя задача выполнена. Развивайся, Гервин, и ты, несомненно, достигнешь своей цели...

## Учение: магия

Гервин, ты будешь обучен многому у нас. В том числе премудростям сильнейшего из искусств изменения окружающего мира — магии. И не впустую, волшебство поможет и спасет тебя не раз. А если ты досконально изучишь учение, это повлияет на исход даже самой сложной и неравной битвы. Маги и чародеи очень могущественны и сами способны производить предметы, так или иначе усиливающие эффект заклинания: артефакты, магические сферы и разнообразные амулеты. Перед тобой предстанет выбор из восьми возможных школ магии. Если ты сочтешь нужным двигаться далее по линии развития магического искусства, ты сможешь выбрать несколько, в конечном счете даже все. Каждая школа имеет свои особенности, нет худшей или лучшей, они просто разные. Не обладая знаниями в области донной школы магии, ты не сможешь использовать заклинания, питающиеся силой ее источников.

**Разработчик:** «Класс А» (Харьков)

**Издатель:** пока нет

**Системные требования:** P-3, 128 МБ

памяти, 16 МБ видео Direct3D

**Жанр:** TBS

**Дата релиза:** осень 2004

## Учение: войсковое вооружение

Если ты всерьез намерен заняться возрождением благоденствия наших краев, ты непременно должен знать военное дело и все его основные дисциплины. Один из главнейших факторов успеха в стычках с вражескими отрядами — это вооружение твоей армии. Надежность и качество вооружения предопределяют эффективность в битве твоих бойцов и их боевой дух. Запомни: даже досконально знающий свое дело боец бесценен без грамотно выкованных инструментов войны — оружия и доспехов. Одеть своих воинов в надежные прочные латы, дать им в руки острые точные клинки — и исход битвы наполовину решен... Каждый твой боец — это личность, и каждый нуждается в личной экипировке. В волшебном мире встречается уникальное оружие, в котором заключена огромная сила. Это артефакты, они очень могущественны, и применение их, можно горы свернуть. Есть артефакты трех видов. **Искусственные** — созданные магами, они несут в себе небольшой магический потенциал и требуют периодической подзарядки. **Составные** — каждый такой экзemplar принадлежит к одной из школ магии и способен усиливаться разными магическими заклинаниями той же школы, которые можно варьировать в зависимости от нужд и настроения. Наконец, **Древние**, несущие в себе огромную мощь прошлого, способны превратить самого немощного владельца в могущественнейшее создание, их сила неизменяема и вечна.

## Учение: войска

Все мы люди. Но есть еще и другие расы. Всего же их три. Мы считаемся нейтральной народностью, склонной как к темным деяниям, так и к светлым. Люди забыли, что такое любовь и честь. После пришествия Ундии все разделились на три лагеря, которые никак не могут найти общий язык и постоянно враждуют между собой. Но они не понимают, что друг без друга они не выживут. Они живут во тьме жестокости и тьме ненависти, порожденных злым духом. Открыв путь в Мальгариум, ты откроешь людям



глаза, они наконец обретут истину, и войны будут окончены. Этими лагерями являются припешники Силы, Магии и Знаний. Как-





дый уверен в своей правоте. Все лагерь по-своему сильны и по-своему слабы. Осилить все трудности можно, лишь познав учение каждого из лагерей, ибо только общее усилие и общее знание способны побороть истинное зло. Армия людей может состоять из отрядов сорока разнородности. Каждый представляет из себя нечто уникальное и неповторимое. Каждый выполняет свою задачу на поле боя. Бойцы приобретают опыт и умение, становясь все более закаленными и сильными. Бывают *Статичные воины*, способные повышать свои характеристики за счет приобретенного опыта в бою. Существуют *Условно Статичные воины* — те, которые имеют возмож-

ственно выполняет приказания, отданные ему Силами Света.

### Учение: города

Гервин, пришла пора узнать все про оплоты нашего государства — города и замки. Бывает, перед битвой прогуливаясь по городскому саду или прекрасному парку, прислушиваясь к пению птиц, журчанию воды, шелесту деревьев, и душа наполняется стремлением защитить этот прекрасный мир. Города — это наш хребет, основа государства, их крепость — залог успеха нашей борьбы. Можно найти города трех чистейших направлений — *Мануфактурные*, *Магические* и *Научные*. У каждого свои знания, свои армии и

свои особенности. Да, знания — вот самое ценное сокровище любого города. Все они очень важны, и без них ничего надеяться на победу. Только соединив все воедино, можно получить настоящую силу, способную на равных противостоять Силом Тьмы. И самое важное, Гервин: враг города так же дорог, как и нам. Завладев город за городом, ты неу-

словно ослабляешь противостоящие тебе силы. Но Тьма никогда не дремлет, и любой ценой враг будет пытаться отстоять свои крепости. Штурм городских стен — тяжелое и изматывающее предприятие. Всякий раз составляй тщательный план действий, ибо коварный враг может заманить тебя в ловушку, и тогда наши надежды будут навсегда утрачены.

\* \* \*

Обучаясь премудростям, я то и дело представлял себя в огне яростной битвы, во мраке вражеской земли. Представлял свою менту, Мальгирин, и себя, прогуливающегося по прекрасным краям, волшебным лесам, широким лугом. Наблюдало за трепещущим миром, за его красотами и чудесами. Вся ответственность за него теперь легла на мои плечи, именно я обязан вернуть людям погребенную добродетель. Я готовлюсь к странствиям, готовлюсь к риску. Ведь никто не знает, что действительно меня ждет. Почему именно я должен стать спасителем? Да потому что я начинаю этот мир, его красоту, его величие и хрупкость. Надеюсь, мой шаг будет достаточно, чтобы достичь мне предначинанное, и свято верю в это. Ностанет час, когда я буду полностью готов к отправлению, и это произойдет скоро. А пока остается лишь ждать... ждать конца обучения.

Гервин, да поможет тебе великая магия великих героев — Героев Меча и Магии!



ности использовать магия начальных уровней и такие артефакты. Также есть *Динамичные воины*, которые со временем могут развиться в Героев.

Во имя справедливости и всемогущего Света, очистись же от пагубного влияния злых и коварных Тьмных сил, оплотом которых служат демоны, такие как Ундин! Искорени страх и слабость разумо своего перед злым демоном и его сильным наставником — Тьмой. В твоих силах сделать это, повернись служителям Ада в бездонную пучину, ибо ты один из героев Света. Герои — главная опора нашей надежды на возрождение исконного мира Земли. Они искусно владеют навыками войны и способны контролировать подавленные им отряды и даже целые армии. Герои являются автором смелости и морали войска. Поднимающие флаги Света над своей головой, они всегда ведут свои отряды в бой, в бой за свободу и правду. Неконтролируемый властителем герой властен самостоятельно принимать правильные решения и отдавать приказы своим подвластным подопечным. Герои попадают на верную службу властителю, лишь доказав свой талант и стремление к светлому будущему. Непонятые или выросшие из простого воина, они всегда стоят на страже Света. Любим из них, не колеблясь, положит свою жизнь за величество идеи возрождения мира. Лишь Герой-Властитель непосред-

20-23 травня  
2004 року

МІЖНАРОДНИЙ  
ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР  
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15



## ДРУГИЙ МІЖНАРОДНИЙ КИЇВСЬКИЙ ФОТОАРМАРОК

ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА

ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ

ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ

ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ

СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ

ФОТОВЕРНІСАЖ

КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ

ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»  
ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ І АМАТОРІВ

Організатори:  
ІБЦ «Реал», Спілка фотохудожників України,  
Гільдія рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:  
Chip, Foto & Video, T3, Мой Компьютер,  
Фотомагазин, Фото News Україна,  
Фото-Сибірський Улєкс, Цифровое Фото

Інтернет-підтримка:  
MiniLab.Com.UA, Hi-Fi.Ru

Дирекція:  
У Респі: ІБЦ «Реал»  
тел./факс: +7(812) 275-7561, 277-6089  
e-mail: photo-fair@peterlink.ru  
В Україні: тел./факс: +380 (44) 247 6556  
e-mail: info@photofair.com.ua

www.real-fair.ru

photoairkyiv

THE  
SIMPSONS

Гомер Симпсон aka SebastokratorIII

sebastokrator@ukr.net

Томми Анжело aka Koguar

HIT &amp; RUN

\* \* \*

Анжело бежал, отстреливаясь от мифозы.

«Черт, только Салиери не хватало, — подумал он. — Но как старик узнал?»

А погоня продолжалась. Одна из пуль задела его. Томми выругался. Вышедший таксист, еще недавно правая рука одного из величайших крестных отцов Америки, дона Салиери, он предал своего хозяина.



Внезапно рядом завизжали тормоза. «Все, конец», — подумал Томми, но его никто не убил. Рядом с ним стояла небольшая, розового цвета открытая седан, кабриолет, по-другому, а хозяин машины, лысоватый толстячок с задорным блеском в глазах, закричал:

— Садись, подвезу!

Запрыгивая внутрь, Томми удивился. Откуда здесь взяться этому пришельцу? И машина? Это явно не тридцатые годы прошлого века.

— Хи, — сказал он, обращаясь к своему спасителю. — Это же не двадцать первый век! Откуда ты здесь?

— Но ведь это и не «Мэфия», не так ли?

### Спрингфилд Сити 1. Утренняя беседа

В комнате сидело четыре человека, если их можно было так назвать. Нет, лучше сказать так: четыре обитателя Спрингфилда. Имя фамилия семейки — Симпсоны. Имя лысого — Гомер, парня с продолговатой головой — Барт, девочки с саксофоном — Лиза, ну а женщину с высокой прической звали Мардж.

Мардж. Так, дети, и ты дорогой мой муженек, давайте отведаем моего вкусного печенья.

Гомер. А давайте лучше поспим. Я так устал.

Барт. Хрун пун кун. Не хочу есть пирог.

Лиза. Вот посмотрите, что с людьми делают инопланетяне.

Мардж. А я так и не поняла, чем закончилась вся эта история.

Лиза. И я.

Барт. Ну, если начинать, то начинать с начала. Папа, давай, ты рассказываешь первым.

Гомер. Я? Опять я? Ну почему всегда я?

(После укоризненного взгляда Мардж.) Ну, хорошо, хорошо. Итак, началось все с того, что я увидел по телевизору рекламу «колы». «Колы» сладкой, холодной. И захотелось мне «колы» этой попить. Я уже намеревался встать и идти покупать ее, как ты, Мардж, послала меня в магазин. И не надо сверлить меня глазами, пусть дети знают, как ты эксплуатируешь своего мужа. Короче, лютее-догое, купил я «колы», ну, там еще много чего, но это все неважно. В общем, смотрю я раз новости, а там:

«Странные черные фурунги ездят по городу. Вы под наблюдением! А еще роботы-осм-камеры везде летают». Выглянул я в окно, гляжу, фурун такой стоит. Ну все, думаю, крышка нам. Быстро собираюсь и еду к мистеру Бернсу, начальнику атомной станции, значит. А он мне и говорит: «Да не бойся, это не инопланетные захватчики, это всего лишь фурунги для пиццы».

Барт. Все, хватит, папа. Моя очередь. Я хотел достать видеоигру, но потому кто-то, не помню кто, сказал мне, что видеоигры уже не в моде. В общем, феерверки — рулез, видеоигры — маст-дай! Я облизал весь город в поисках феерверков. Пособираю я, где смог, и вот напоследок подвезую к профессору Финку. А он мне говорит: «Слушай, Барт, я сейчас как раз собираю робота. Не мог мне помочь деталишки нойти?» Я, конечно, с радостью. Помоги, все детали нашел.

Смотрю потом — робот стоит — диназавр такой громадный-громадный. «О, круто!», — думаю, а он как кинется на меня! Я убегаю, а потом...

Лиза (перебивая). Да знаем мы, что потом было. Ты попал к инопланетянам, а я убежало полгорода, спасая тебя. А ты так «спасибо» и не сказал.

Разработчик: Radical Entertainment (Hulk)

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: racing/action/arcade

Системные требования: P-3 700 МГц,

192 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

Дата выхода: конец 2004 года

Мардж. Да, Барт, поблагодари сестру.

Барт. Но, мам!

Мардж. Никогда! «но!» Благодарю сестру давай!

Барт. Ну хорошо, хорошо, спасибо.

Мардж. Так, продолжаем историю. Лиза спасла Барта, но после пребывания его на космическом корабле мозг Барта окончательно деградировал. Однако, оказалось, лекарство...

(ДЗИИИ! ДЗИИИ! — раздался звонок в дверь.)

Мардж (подойдя к двери). Кто там?

Голос снаружи. А там кто?

Мардж (возмущенно). Да вы что, издеваетесь?

Голос снаружи. Нет, нет, что вы! Алу я, продавец из магазина, а фамилия моя — На... Нах... Э-э, давайте обойдемся без фамилии. Алу, в общем.

Мардж. Алу? Да что же ты молчал? Заходи, и поскорее!

Алу. Ну, здаросье вам.

Барт. Мама, твоя очередь рассказывать.

Мардж. Ах, ну да. Так вот, мне надо было вылечить тебя, Барт, от этой ужасной дегенерации мозга. Что я только ни пробовал! Но потом я понял, что во всем виновата «колы»! Я дала тебе «колы», и ты вылез! Поэтому я обратилась с претензиями к Алу. Как ты мог продавать эту «колу», Боже, Алу?

Алу. Ну мне и самому стало интересно, что составляет эту мерзкую «колу». Поэтому... Хм... Поэтому мы с Бартом решили провести собственное расследование. В общем, для этого мне пришлось работать на этого подлеца Снейки! Мне пришлось ограбить инквизиторский грузовик! А он еще и соврал мне! Ну, короче, потом мы поехали с Бартом в музей. И вот что мы узнали: «колы», значит, поставляется инопланетянами, которые транспортируют свое шоу в космос. Они подло счи-



мают нас и показывают другим пришельцам! Но рейтинг шоу стали падать, и инопланетяне решили подлить «колы» в городскую систему водоснабжения, чтобы поднять рейтинг.

Барт. Но эти подлецы таки успели подлить злобную «колу», несмотря на все наши старания! Фу, какие они гадкие, эти инопланетные захватчики! Как осмизноги, в сифондрах, а сплюз изю рта так и течет! Так вот, мертвые оживли, повсюду стали появляться ве-

мы, скелеты и даже зомби, поедающие мозг! Но папа, папа! — вот кто герой! Он спас город, уничтожил космический корабль, радиоактивных отходов! И напоследок теперь осталось только на обложках песенки петь



Мардж Гомер, дорогой, ты звезда Ты слесарь! Гомер! Гомер!  
Гомер. Что? А? Где? Что, уже утро?

## Спрингфилд Сити 2. Его обитатели

Если вы никогда не ели бифштекс из носорога, это вам еще можно простить. Если вы никогда не ходили на корриду, этому тоже можно найти причину. Но худой конец, даже если вы не видели Кортиса, это можно пережить. Честно сказать, я его сам пока не видел, а видите — живу и здравствую. Сложно, но можно. Но если вы никогда не слышали о Симпсонах... Ладно, не будем никого винить и резать тоже. Кортис, можешь не точить свой скальпель. Лучше попытаемся исправить эту нелепую ошибку судьбы

Итак, кто эти Симпсоны, собственно, такие? А вот кто. Живет семейка в Спрингфилд Сити, городе с весьма странными обитателями. Странники — это еще мягко сказано. Ну, во-первых, у всех жителей города кожные странные рты. То ли слишком большие губы, то ли еще что. А еще они желтые. Желтые, как недавно выплывшие чиплита. А, вы еще не удивлены? Еще у этих отчего-то по четыре пальца на руках и ногах. Говоривают, это потому что рядом с городом есть атомная станция. А известность к Симпсонам пришла, когда о них сняли мультфильм.

Гомер, глава семейства, почетный инспектор на той самой атомной станции, любит поить пиво в дружной компании или понежиться дома на своем четвероногом друге — диване и сладко поспать.

Мардж, мать семьи, большую часть своего времени проводит дома, готовя завтраки, обеды и ужины, а также выезжает за покупками в ближайший супермаркет.

Барт, сынок, сущий дьявол, которого лишь бы что-то испортить до погоня на своем любимом скейте.

Лиза, дочка, прилежная ученица, любящая играть на софоне.

А еще есть дед, еще одно дочко, которая, работая, пока находится только в колее, есть, работающий в магазине Апу, которого сульба свела с Симпсонами: есть мистер Бернс, начальник атомной станции, есть еще... А, еще много кто есть в Спрингфилд Сити, но не перечислять же их всех поименно!

Так, с Симпсонами разобрались, я надеюсь. Перейдем непосредственно к игре. Если же не разобрались, мы всегда сможем перевернуть страницу и посмотреть, ежели что забыли

\* \* \*

— Как же «Мafia»? — опешили Анжелю. — А что же тогда?

— А так, и не «Мafia». И не GTA. И даже не «Войс Сити», — усмехнулся незнакомец.

— Как так?

— Да просто очень. Списали мы и твою «Мafia», и GTA, как говорится, в айти. Теперь здравствуют и процветают «Симпсоны».

— Кто?

— Симпсоны, и я один из них. Гомер Симпсон, к Вашим услугам, — улыбнулся ступник Томми, — а ты, видимо, Томми Ан.

Вж-ж-ж-ж! — внезапно прожужжала оса над головой.

— Чертовы создания! — выругался Гомер и поехал быстрее.

## Геймплей

Думаю, сюжет вы поняли из короткой главы под названием «Спрингфилд Сити 1». Итак, вы можете играть за пять персонажей — Гомера, Барта, Лизу, Мардж и Апу. Всего в игре 7 уровней, на каждом из них есть по 7 сюжетных миссий, которые нужно выполнить. Значит, всего выйдут  $(7 \times 7 = 49)$  49 сюжетных миссий. Если миссия слишком сложная, есть возможность ее пропустить, но для этого необходимо хотя бы раз 5-6 попытаться ее про-



ти. Почти все миссии придется выполнять за определенное время, которого чаще всего не хватает. Еще на каждом уровне есть миссия не за главного персонажа, а за героя второго плана. Например, директора школы Спрингфилда и т.п. За выполнение бонусных миссий игроку полагаются всевозможные бонусы: машины или деньги. Но и других бонусов в игре тоже немало. Каждому персонажу предлагается собрать 7 карт со всевозможными смешными изображениями, и за все собранные карты открываются садикистики. И мультики про кошку и мышку, Царяшку и Щекотку, так называемые Тома и Джерри, только гораздо более жестокие. Всегда можно вернуться на любой из уровней и выполнить невыполненную миссию или найти ненайденную карту.

Собственно говоря, геймплей можно разделить на две части. Какие? Читайте ниже

## Re: GTA 3: Vice City

О, а причем тут этот монстр эшневой? Как примем? Так «Симпсоны» — это ж, почитай, пародия на GTA 3. Почему, сейчас объясню.

Где, где еще была возможность совместить экшен и круглую езду на машине? Правильно, GTA. Кто это сказал? Ты, бородатый! Или сода, семечек дом? (© Себульба). Семечек мало? Конфету хопь? Ну, хорошо, на тебе ириску.

Так вот, в «Симпсонах» тоже можно и на машине ездить, и пешком ходить. В этой



главе я, и вы вместе со мной, сравните GTA 3 Vice City и Simpsons: Hit and Run.

Начнем с главного — с машин. Если в GTA Великий Автогонщик нагло выкидывал водителя из машины, то в «Симпсонах» все выглядит намного более мирно. В отличие от Войса, в Спрингфилде люди намного добрее. Любый может подвести вас до места назначения. Вы просто прыгаете в машину, а водитель там остается. Вы его управляете, едете куда надо и покидаете добродушного владельца авто. Кстати, в отличие от GTA, машина вас будет ждать сколько надо даже посреди дороги, а не исчезнет, как только вы отвернетесь. К тому же у каждого персонажа есть собственная «коронавая» машина, например, у Гомера это розовый седан, у Барта — смесь рокеты с велосипедом «Достойный Роллер», у Лизы — кабриолет, а у Мардж — джип. Каждая машина имеет свои характеристики: скорость, прочность, управление, ускорение. На каждом уровне есть возможность купить несколько дополнительных светов. Они могут понадобиться вам для выполнения миссии, а можно и просто покататься на них. Эти дополнительные машины не являются где-то папола, а продаются у специальных людей, и чтобы купить четырехколесное (а иногда и трехколесное) средство передвижения, вам эти клиентские придется искать по всему Спрингфилду. Соответственно, с каждым уровнем характеристики машин увеличиваются, но тоже растут и их цена. Есть экологичные машины, но получить их можно, лишь выполнив бонусные миссии.

Вообще, машина в «Симпсонах» — это не только способ добраться до места выполнения миссии. Очень и очень много миссий (даже 85%) нужно выполнять на автомобиле. Донять одного, проследить за вторым, уничтожить третьего, протаранить четвертого и собрать вещи, выпадающие из автомобиля, — в общем, бежать за авто пешком было бы тупо, не правда ли? В игре присутствует ГРОМАДНОЕ количество гангов, как сюжетных, так





и нет. Пройти ту или иную гангу легче, если купить одну из дополнительных машин. Но как и все остальное в этой жизни, кроме, наверное, только швейцарских atomicных часов, ко-



торые за миллион лет сбываются всего на 10 секунд. Машины не вечны. Они взрываются. Перед взрывом герой выпрыгивает, как оленьный каскадер, из дымящегося автомобиля. Как говорится, гори, гори ясно, чтобы не погоса. Если же вы не в своей машине, а в чужой, что случается с водителем, к сожалению, неизвестно. А может, и счастье, ибо кому будет приятно лицезреть... хм, скажем так, человека, который просидел в автомобиле все время, пока оно горело? Во время взрыва из машины вылетает некоторое количество драгоценных монеток.

Зато очень удобно сделана одна вещь. Почти на каждой улочке, в каждом переулке, на каждом перекрестке стоит телефонная будка, в которой за 10 монет уничтоженная машина можно починить или же взять другое (бесплатно). Чтобы сделать это, нужно просто подойти к телефонной будке и нажать кнопку **Действие**.

Так как в игре почти разрушаемый мир, то за каждый поврежденный объект (какой-то дерево, знак, фонарь, телефонную будку и т.д.) и сбитого жителя Спрингфилда заполняется определенная часть так называемого «круга разрушения», который находится в правом нижнем углу экрана. Когда круг заполнится, вас ночью преследуют Капы. Обычные спрингфилдские копы. Если они вас догонят, то убьют, сожгут в тюрьму и т.п. или вас не будет. Вам просто вышлют чек на 50 монет. А это немалые деньги, особенно на первых уровнях игры. Выхода два: или убежать от блюстителей порядка, пока степень заполнения «круга разрушения» станет равна нулю, либо же сменить машину. Но следует учитывать, что когда в следующий раз вы вызовете эту машину через телефонную будку (если во время погони вы были на своей машине), степень заполнения «круга разрушения» будет такой же, как тогда, когда вы покинули авто.

Всего в игре более 70 средств передвижения.

\* \* \*

— Чу-у-у-у-а-а, — закатив глаза, с невинным детским выражением лица проговаривает Анджело.

— Сколько можно тебе повторять: чувак! надо говорить коротко, вот так — чувак, или так — эй, чувак!

— Но, Гомернус.

— Анджело, давай закончивай, уже почти приехали.

Наступившись, Томми замолчал. Он не злился, он понимал, что не должен портить своему спастическому репутации в этом городе. Хотя много чего в его голове и не укладывалось, расстроившись он стеснялся. Многие здания казались ему донельзя странными, а люди уж тем более.

## [Re] 2: GTA 3: Vice City

Теперь можно перейти и к сухопутной части игры.

Что мог Томми Верчетти, чего не может, скажем, Гомер Симпсон? Разве что метко стрелять. Сразу хочу огорчить любителей кровавых экшенов, потому что «Симпсоны» таковыми не являются. В них вообще никого нельзя убить! Даже персонажи и проекал по спрингфилду? Не несколько раз, вы его не убьете. Смешно махая руками и ногами, медленно, но упорно жители города будут вставать.

Зачем же тогда, спросите вы, целых три (!!!) вида ударов, если никого нельзя убить? А затем, чтобы «мочить» осы-камеры злобных интеллигентов, разбивать ящики и автоматы из под «копы». Вообще, это выглядит смешно, но ВСЕ, что можно сбить машиной, можно уничтожить, как говорится, голыми руками. А точнее, голыми ногами. А точнее, ногами в штанах или в юбке. Деревья, телефонные будки, строения, фонари — Симпсоны валят все так, вробде бы они настоящие Халки. Как и уже говорилось, есть три вида ударов: удар ногой, удар в прыжке и мегапрыжок. Чтобы ударить ногой в прыжке, следует нажать клавиши «прыжок», а затем «кудр». Чтобы совершить мегапрыжок и разозлеть все вокруг в радиусе 30 см, необходимо два раза подряд нажать клавишу «прыжок», а потом клавишу «кудр». Кстати, вот вам hint, — нажав два раза клавишу «прыжок», вы прыгнете в два раза выше.

Деньги. Если в GTA роль денег отыгрывали, как выразился Жириновский, «грязные зеленые бумажки», то бишь доллары, то в «Симпсонах» деньгами являются монеты. Монеты содержат во всех разрушаемых объектах, но больше всего их выпадает из ящиков и автоматов из-под «копы». Если вы едете на машине, все монеты поблизости будут прибиваться к вам, как к магниту. Если вы на своих двоих — придется набирать прямо на них. Деньги нужны, чтобы платить штрафы, покупать машины и.

Известно, что Тони Верчетти мог менять одежду. Симпсоны тоже меняют наряды, правда, за деньги, но как все это выглядит! Представьте себе Гомера в пижаме, в костюме мандарина (мандарин — это не фрукт, а один из представителей дивана, диван тоже не мебель, а царский совет в восточных странах) или с надкушенным пончиком вместо головы! А как вам, например, Барт-нидзэ? То-то же. Но кто заказывает музыку, тот и платит, так что за костюмы придется заплатить. Всего их доступно по три на каждый уровень.

Как и в GTA, в «Симпсонах» есть статистика игры, только здесь она называется «Кни-

га». Тут можно посмотреть количество пройденных квестов/бонусных миссий, собранных карт, выигранных гонок, купленных костюмов, машин и еще много чего другого.

\* \* \*

— Что это? — удивился Томми, уставившись в экран.

— Знамо дело, что, — сказал Гомер, — телевизор.

— Ух, ты! — прошептал Томми. — Прямо как дакичуиест фотографии.

## Da grafic in da house! Da soundtrack

Движущаяся фотографии, а именно слайд-шоу будет, когда выйдет Doom 3, а пока поговорим о... графике. Когда интро сменилась игрой, я вначале не мог поверить, что это уже игра. Правда, потом все-таки поверил. Из-за низкого разрешения, потому что моя конфигурация комп не позволяет мне в последнее время играть на высоких. Но... Все прорисовано настолько искусно, что глазами своим не веришь... Почти все в игре можно уничтожить! Модель поврежденных машин тоже неплоха. Хлопающие двери, капот, багажник, дымящийся мотор — все на месте. Правда, поджог огонь, но на так часто его видишь. График — а лять!

О звуке и музыке я не слышал английской версии игры, но почему-то уверен, что герою игры озвучивали те же актеры, что и мультику. И это делает ее еще смешнее! Музыка не раздражает, но ничего выдающегося в ней не найти. Звук окружающей среды — на высоте.

А! Да какой AIR! Зачем вам это? Просто наслаждайтесь игрой. Короче, AI не лучше, а не хуже, чем в других играх, и этим все сказано.

## Da выводы

Дурак, скажете вы, SebasoKrafor II, что описывал сюжет целую полосу! Но... Я не мог по-другому! Не мог вас не ознакомить с бредовым, но оттого не менее чудесным юмором «Симпсонов». Не мог не рассказать вам, что это такое! Так что простите уж, если сможете. Прощайте, и вас будут прощать.



И не жадничайте, и не ленитесь ходить в магазин и купить эту игру. Пропустите — не жалуетесь. Богатенька, это ж «Симпсоны»!

**P.S.** Чтобы вы ничего не подумали, фамилия Алу — Нахосипиалетипилон. Можете назвать так свое домашнее животное. Я разрешаю.

**P.P.S.** Елки, как я выпечтал это?

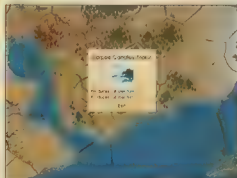
Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

# Dominions II

## The Ascension Wars

Тронный зал королевства Абиссия — небольшая комнатка, едва освещенная тусклой лампочкой, висющей под потолком на проводах, изрядно обшарпанный изолентой. Иногда свечение лампочки становится совсем тусклым, что придает тронному залу весьма мрачный вид. Стены зала украшены деревянными, местами истлевшими гобеленами. На некоторых из них можно разглядеть портреты древних королей, сцены легендарных битв, а также репродукцию Моны Лизы и «Черного квадрата» Малевича. Посреди зала лежит пыльная и давно не чищенная ковровая дорожка нежного розового цвета, ведущая к трону весьма внушительных размеров. Над ним можно узреть гобелен, изображающий местного божество — пышную женщину с необъятным бюстом, чуть ниже божество еще можно прочесть наполовину стертую надпись: «...мать». Судя по всему это имя богини. На троне, закутанный в мантию, сидит король весьма неопрятной внешности с выражением тяжелейшего бодуна на лице. Постепенно глаза короля закрываются, и он погружается в сон. Когда его голову окончательно падает на бок, в зал входит человек в ливрее, судя по всему, гонец и, не обращая внимания на состояние короля, начинает свою речь:

— О великий правитель Абиссии, Сигизмунд V, внемли моим словам! Колесо времени снова совершило поворот. Единый Бог бесследно исчез. Молитвы остались без ответа. Райский трон пустует и теперь пришла время великим силам сойтись в великой борьбе за власть. Только сильнейший сможет занять место Единого.



Пришло время великих побед и великих страданий. Пришло время Войны Вознесения! И ты, Сигизмунд V, поведай свой народ к победе и вознеси божество Абиссии (тут его взгляд падает на надпись на гобелене с изображением местного божества, после чего следует недолгая пауза, в течение которой гонец пытается разобрать имя божества), э-э, такую-то мать на райский трон!

Далее следует длинная пауза, гонец нервно покашливает и смотрит на короля в ожидании ответа. Король, в свою очередь, удивленным взглядом смотрит на гонца, пытаясь понять, что от него хотят. Первым не выдерживает гонец:

— Ну, это... Короче, война пришла. Воевать надо.

— А зачем? — голос короля звучит откровенно и меланхолически.

— Ну, чтоб это... Ну, типа, вознестись э-э-э... ну, вашу мать, в общем, на райский трон.

— А это обязательно? — в голосе короля начинают появляться истерические ноты.

— Ну, думаю, да  
— Ё-ё-ё!

\* \* \*

Проведя чуть меньше часа за свежесобранной игрой **Dominions 2 — The Ascension Wars**, я понял одну вещь: я вообще нифига не могу понять и не пойму различия настроений в глазах, попытки начать новую игру увенчались успехом раз за раз с третьего, но лень от этого не стало — ничего, кроме как напропасть кого-то в соседнюю провинцию, я сделать не мог. Честно говоря, это осознание своего, так сказать, поражения вызвало достаточно противоречивые желания: с одной стороны, хотелось плюнуть на этот «шедевр» и заняться более доступными моему разумению процессами, с другой... Обычное человеческое любопытство заставляло сесть и разобрать эту игру, как говорится, по косточкам. Победил любопытство, из-за чего я еще некоторое время провел в попытках постичь внутреннюю логику сего творения. Попытки оказались тщетными: «туторил» в игре отсутствовал как таковой, какая-либо литература о-ля readme.txt или help.doc тоже не было обнаружена.

Единственной соломинкой казался Интернет, но кроме ревью по первой части игры мной ничего обнаружено не было. Благо, в ник я нашел те необходимые советы и указания, которые разработчики почему-то не соображали вложить в саму игру.

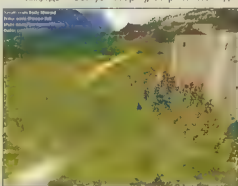
Предупреждаю сразу, если вы наберетесь храбрости играть в **Dominions 2**, то вас ждет долгий и тернистый путь.

Во-первых, для того чтобы начать новую игру, вам придется выбрать расу и создать свое божество, которое собственно мы и будем продвигать на пост Единого. Рас в игре всего 17 (что самое удивительное — они действительно уникальные). Божества и они разные — от банальных драконов до ранее невиданных мною мифических существ, взв-

**Разработчики:** Illwinter Game Design  
**Издатель:** Newels Limited  
**Жанр:** пошаговая стратегия  
**Системные требования:** P3 700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

тых скорее всего из вавилонской и индийской мифологии. Естественно, у каждого есть свои способности и т.д.

После того, как вы определитесь с выбором богов и рас, вам предстоит настроить ваш доминион — проще говоря, свое королевство — сделать выбор порядка и хаосом, процветанием и смертью и т.д. К данному пункту следует отнестись особенно внимательно, так как именно от этих настроек будет зависеть скорость роста населения (иначе, например, лучше всего плодиться в землях, где властвует смерть), скорость исследо-



вания, мораль населения, доход, быстрота накопления опыта генералами и т.д.

Кстати, нужно учитывать тот факт, что все вышеуказанные действия стоят определенных количества очков (всего нам дается 500), поэтому придется выбирать между крутым богом и хорошо настроенным доминионом.

И уж после всего этого у нас появится возможность определиться с картой, на которой мы будем действовать, и, собственно, приступить к игре.

\* \* \*

Все тот же тронный зал. В центре него стоит гонец, перед ним взад-вперед вышагивает Сигизмунд V.

— Война, война, растидай все! Ладно, будем воевать. Где мой военный советник? Немедленно доставить его сюда!

— Э-э... Властолюб, понимаете, насколько я знаю, в последнее время в вашем королевстве не слишком хорошая ситуация с финансами, поэтому никаких советников нету... Единственное, что мы имеем в распоряжении, так это одного прохода да генерала с небольшой армией.

— Ну и ладно, сами разберетесь! Быстро тащи сюда карту, будем планировать наши победные действия.

Гонец уходит и вскоре возвращается, неся набокашку свернутой в трубу лист бумаги. Развернув его, он крепит его к стене напротив трона. На бумаге изображено невыразительная мозаика, которая больше всего напоминает творчество трехлетнего ребенка. С большим трудом можно различить замки, горы и леса. После долгой паузы в зале раздается неуверенный голос Сигизмунда:

— Вос ист дас? Что это?





— Можно, — гонец достает из кармана пульт от телевизора и начинает класть по нему, напавшим его на стену, что напротив трона. Стена при этом посте-



пенно исчезает. — Это подарок от заморских магов. Позволяет смотреть на огромные расстояния.

Постепенно стена исчезает окончательно и становится видно трансляцию очередной серии покеромонов.

— Какой ужас... — дрожащим голосом шепчет король, явно собираясь упасть в обморок

— Ой! Простите! Не тот эфирный канал! Магия — такая тонкая штука, знаете ли. — Гонец продолжает щелкать пультом. Спустя некоторое время изображение меркнет, и вместо покеромонов появляется картинка небольшой живописной равнины, посреди которой стоит орава козико-то уродцев. Некоторые из них держат флаги королевства Абиссии. — Вот ваша победоносная армия, милорд!

— Что это? — еле гаворя от шока, с трудом произносит король.

— Это ваши воины. Правда красавцы?

— Е-е-е!..

В зале раздаётся звук упавшего тела. При свете тусклой лампочки видна короля, лежащего у основания трона, признаки жизни в теле явно отсутствуют.

\*\*\*

Вот мы и подошли к главному недостатку игры, к корню зла, так сказать. Имя ему — графика

Думаю, никого не удивит тот факт, что игра подобного плана, если она хочет составить конкуренцию таким титанам жанра, как Europa Universalis и серия Total War, просто обязана предоставить игроку возможность потягаться с армией на поле битвы. Игро предлагает просто огромные количество разнообразных войн, каждый из которых может похвастаться своими особенностями и новизной, что само по себе должно вызывать желание опробовать их в битве. Но после лицензия первой же битвы лично у меня это желание отпало абсолютно и возникло совсем иное. Ага, именно оно — отыскать этих самых разработчиков, а еще лучше художников и аниматоров и не только подкорректировать расположение на теле их рук, но и ног, так как, судя по всему, именно ими создавались эти самые битвы.

Представьте себе более-менее сносный трехмерный ландшафт, на котором наты-

каны какие то невнятные деревья и по которому носятся орды спрыгивающих воинов, мягко говоря, не самого лучшего качества. Добавьте ко всему этому еще минимум они-мации, и вы получите бон, хаховы они есть в Dominions 2

Если же перебороть отвращение и продолжить наблюдение за боем, то не трудно заметить, что бои происходят по-шагово: вначале ходит одна армия, кастует заклинания и т.д., затем другая, и так до победы одной из сторон. При этом следует отметить тот факт, что непосредственно принимать участие в битве или как-то влиять на нее мы не можем. Единственная ноша участь — это созерцание сего ужаса. Какой-либо интеллект у противоборствующих сторон отсутствует полностью — они просто прут друг на друга, изредка перекидываясь заклинаниями

Проведя, стоит отметить и то, что на стратегической карте противник ведет себя гораздо умнее, и уже на среднем уровне сложности сможет составить вам достойную конкуренцию — его умение использовать навыки шпионов и пророков, честно говоря, приятно удивляют. Но и этот немаловажный плюс не может сгладить впечатление от убогой графики игры.

Я, конечно, понимаю, что графика в некоторых играх не главное, но все-таки. На что рассчитывали разработчики, выдавая свое чудо на современный игровой рынок, я не знаю

Может быть, на чудо? Но чудо, как известно, происходит крайне редко, и этот случай, я думаю, не станет исключением

Возможно, если бы игра распространялась бесплатно через Интернет (в установленном виде она занимает чуть больше 200 Мб), то смогла бы подняться к вершинам славы, как, например, случилось с «Кримсонганом». Тогда разработчики и приличного спонсора нашли бы, до и художников нормальных наняли бы. А так...

Кто-то из-за продуманного геймплея назовет игру элитной, кто-то лишь взлунет на нее и, испугавшись графики, запишет в отстой. Советовать кому-либо покупать эту игру я не буду. И приписывать ее к отстойу или шедевр тоже не буду. Решайте сами. Единственное, что могу посоветовать, так это вначале взглянуть на нее у кого-то из знакомых или еще где-то, прежде чем покупать

\*\*\*

Тронный зал королевства Абиссия, освещенный все той же тусклой лампочкой, но уже без трона. Вместо него в центре помещения стоит богатый украшенный гроб. В нем лежит король Сигизмунд V. Вокруг гроба талпятся люди, пришедшие попрощаться с королем. Несмотря на трагичную обстановку, лица многих выглядят радост-



но, некоторые даже улыбаются. Становится ясно, что мало кто в королевстве любит Сигизмунда. Только гонец стоит в углу печальным и отрешенно смотрит на короля. Спустя некоторое время он замечает, как у короля подрагивает рука. Лицо гонца преисполняется волнением и радостью. Он выскакивает к центру зала и кричит:

— Возрадуйтесь! Король жив!

Ответа ему служит дружный вздох разочарования.

— Е-е-е!



Хостинг в Украине  
за 6 гривен,  
или бесплатно

www.StarHost.com.ua



## Необходимое вступление

Внимание. Данные письма публикуются с разрешения авторов, однако реальные имена, стилистика написания и некоторые названия были изменены в целях конспирации. Кроме того, усилиями агентов Департамента был осуществлен перевод писем с китайского языка, на котором, собственно, и велась переписка.

Коллектив Департамента надеется, что публикация данных писем поможет вам в неглерком деле понимания тонкостей индустрии нетленных шедевров в игровстроении. Приятного чтения, камрады и камрадочки

## Из закрытой переписки. Письмо первое

Здравствуйте, глубоководжаемый Мастер Кертис.

Долгие до нас слух, что вы, являясь одним из ведущих украинских игровых обозревателей, отцом, можно сказать, украинской гейм-критики и, не любящим этого слова, светочем и рассадником полезной информации, даете молодым разработчикам ценные советы. Команда мы молодая, денег у нас нет, кушать очень хочется — знали бы вы, как уже надоело давиться рисом и заливаться его теплым маотом (аналог японского саке — Прим. переводчика). Хотелось бы по-человечески, самогон-ника с солцом... Эх, в общем, предложение у нас к вам: не могли бы вы нас проконсультировать по поводу того, как создать игру при минимуме затрат и хорошо на ней заработать? А мы вас не обидим. Сладкой поделимся Иденгисми Чуть-чуть.

С нетерпением ждем ответа, коллектив «П-Студии»

## Первый ответ

Дорогие камрады и, надеюсь, камрадочки из «П-Студии». Очень обрадовало меня письмо ваше, ибо, как говорил кто-то из великих (возможно, даже я), нет пророка из великого болате... К сожалению, наши разработчики настолько возгордились после глотки сдвоенных-кроссов проектов, что отказываются слушать умные советы, все больше прислушиваясь к мнению всечасных сутегеров из гейм-индустрии. Не игры делают они, а бабки зарабатывать пытаются — а страдаете-то кто? Конечный покупатель страдает, причем дважды. Первый раз — читая обзор, второй — играя в игру.

Потому я с радостью готов к сотрудничеству. Предлагаю создать Великую Игру и показать всем, где пингвины летают. К выданию умных советов, делу стоажному и ответственному, готов приступить уже сейчас. Но

сначала, пожалуйста, ответьте на несколько вопросов.

1. Вы уже определились с жанром?
2. Есть ли у вас движок, и если да, то какой?
3. Есть ли у вас сценаристы?
4. В какие сроки вы хотите выпустить проект?

С надеждой на плодотворное сотрудничество, Том/Дос/Кертис.

**P.S.** Сколько вы готовы заплатить мне за консультацию?

## Письмо второе

Доброе время суток, Мастер Кертис.

Нас очень порадовало, что такой занятый человек, как вы готов выступить нашим консультантом и помощником. Поскольку времени у нас не так уж и много, предлагаем сразу приступить к делу. Изложите на ваши вопросы



1. Да. С жанром мы уже определились. Дело в том, что некоторое время назад часть нашей команды работала в Object Studio над проектом Prince of Qin — думаю, вы слышали об этой игре. Но, понимаете, мы считаем, что уodelки от «объектов» нет будущего — ну не хватит у них сил, чтобы создать полноценное RPG, не досторги еще. Да и кому, кроме кучки интеллектуалов, нужны сейчас классические RPG? Согласитесь, никому — потребитель тут и предсказуем. Ему нужно лобовые крови и джибовс при минимуме напряжения интеллекта. Но поскольку, в создании ролевых игр у нас уже имеется небольшой опыт, мы решили заняться разработкой изометрической Action/RPG Diablo — игра всех времен и народов, на мы сотрем ее имя из памяти геймеров. Выкопирем ее из их мозгов нашим «Клянком Доблести»!

2. Движок у нас есть. Камрад Сун-и Фосунг написал его на прошлой неделе. Выкопирем его с бумаги, но завтра мы купим компьютер и вобьем в него код. Движок обе-

**Разработчик:** Pixel Studio  
**Издатель:** Whiptail Interactive  
**Локализация:** «Аеллс»  
**Издатель на территории Украины:** «Мультитрейд»  
**Жанр:** Action/RPG  
**Системные требования:** Pentium 3 500 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти, 1.4 Гб на винчестере, много лишнего времени

щает быть ярким — 573 869 строчек кода!!! Doom 3 обнимает за талию «Крид» и идет топтать «Халфу 2» — у обоих вместе взятых в движке меньше строчек.

3. Да, есть брат Сун-и Чунь, который недавно закончил читать свою вторую книгу, про вашего покорного Чебурачку. Мы думаем, он напишет хороший сценарий — вот, оцените, это сторилин.

Злобный император Жу-Бу, подобно виктору, промчался по стране Шан, сметая на своем пути слезы, города, мегаполисы и континенты. Империя императора Жо пришла полная-жесткая кончина. И сам Император Жо тоже нашел свой конец в доме Долгой Звезды. Он подождал дом и стоял, стоя на крыше и напевая гимн поэту Мю.

И возрадовался Жо-Бу, и позвал своего Же-Ну, и сказал «Вот и завоевал я последний оплот Сил Разума. Теперь только Силы Добра будут править этим миром!»

Но не знал коварный завоеватель, что хитрый колдун Вэн извел перед смеющей душой Жо из его... тела и отправил ее за пределы Царства Людей, где она, распространяя флюиды ненависти, ожидала момента, когда сможет вернуться и обрести прежнюю власть.

Но не все пошло так, как мечтал Жо. Ибо Вэн тоже опал власти — сила его заклинания и ненависть свергнутого императора пробилась плерпутью в трех мирах — Царстве Людей, Царстве Зверей и Царстве Демонов. Все смешалось в доме Жу-Бу — люди, демоны и животные. Все переплелось, и только Вэн, избранный, можете вернуть все назад и спасти наш мир от рстения, поругания и обезбражня.

Как зовяток? Поражаеет?

4. Ну... Как можно быстрее. Время — деньги.

Ждем ваших советов и предложений. P.S. Что касается оплаты, мы готовы заплатить вам какой-то процент с прибыли.

## Второй ответ

Привет, камрадочки

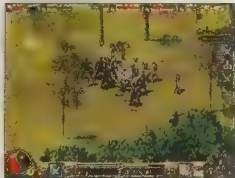
Спасибо за такой подробный ответ. Думаю, можно приступать к работе Итоак... Как я понимаю, вы хотите свернуть в пучину забвения Самого Великого и Ужасного Жо... Похвалено, похвалено. Но зноете, это очень сложно. Кто этим только не занимался — корейцы, американцы, европейцы, и что? Да ничего! Толпы поклонников ломятся на Volpe, pei, o o конкурентов забывают еще до выхода их изделий.

В чем же дело?

Нет, не в графике, я верю, что графику вы сделаете лучше, ведь «Дибла» уже сколько стукнуло? Четыре годика? Стоорушко-ни-

рушка. Но одной графики мало. Нужно нечто другое.. Чтобы еще больше мончинского! Предметов уникальных больше сделать, что ли? Класов... Бои оригинальнее. Бои — это важно. Бои и вещи.

Насчет движка, вы это, доделывайте его, доделывайте. А то потом окажется, что это он не может, того не поддерживает.



Хотя длина вашего кода, признаюсь, порежеет

По поводу сценария... Знаете, с одной стороны, восток дело тонкое, а антураж — штука хорошая, но с другой — имена звучат немного непривычно. Назовите героев проще — Жора, там, или Славик. Впрочем, ладно, и не такое видели

Отрекитесь, проклятии, вечной битве добра с злом. Это мы уже слышали. Может, изобретете что-то более оригинальное? Зосмивает ведь. Посоветуйте Чуюно класнику почитать «Му-му», к примеру.

В общем, считаем, что начала сотрудничества положено!

Дело за продолжением

**P.S.** А какой процент?

### Письмо третье

Приветствуем, Кертис

Извини, долго не писали — отложивали движок, он наконец-то заработал. Ну, Doom может спать спокойно, но мы добились того, что спойнты не так сильно бросаются в глаза и даже смогли поднять разрешение до 800 на 600. Ты ведь сам, Кертис, писал, что в RPG красота картинки не главное — важно, чтобы глаза не резаало. Наша не режет, ибо выдержана в серо-коричневых тонах (правда, мы работаем над введением в игру более ярких цветов). Вот, можешь пока полюбоваться предварительными скриншотами — нравится?

Далее. Тут к нам в студию пришел мастер у-шуду по имени И-после, так он задал нам идею, так что «Диабл» уже должно мучиться в корчах. У нас будет не просто экшен — о экшен с комбоми. Будем прыгать, пугать противника люткой в нос и ножом в глаз, отрубать руки и обрезать уши! А еще наши герои (к слову, их будет трое!) смогут выполнять комбы и суперудары!!!

Ой! Файтинг в изометрии! Это прорыв! Это озарение!

Итак, немного о героях:

1. Ме-чун. Стандартный файтер — в меру быстрый, в меру сильный. Герой обсолютно невыразительный, но удобный для новичков.

2. Девчо Духа Клинок — Кертис, ввели специально для тебя, знаешь, любишь ты их. Пос-

кальку она Девчо, то может лечить себя Святым Духом. Правда, жизнью у нее поменьше, и отступит на небольшой дистанции — зато быстрая и гибкая

3. Воин Большого... Мечо. Этого перса мы создали специально для твоего братца. Очень сильный, с огромным мечом, но слегка медлительный. Зато умеет совершать яркие броски... если может поднять врага.

Завораживает? О, да, наш полет мысли просто произвел вселенную насказов в поисках истины!

Насчет сценария — к сожалению, передать мы его не успеем, впрочем, какая разница? Игра все равно на китайском — кто там поймет?

О предметах мы думаем. Обещая, будет оригинально, как и все остальное.

Как идет?

**P.S.** Предлагаем 1 процент!

### Третий ответ

Да, разрешением 800 на 600 и спойнт-овой графикой сейчас никого не поразить, вот летать назад... Впрочем, ладно, графика не главное. Тем более, таки да, глаза не режет. Картина настолько невыразительна, что глаза заскучат не за что

По поводу файтинга и комб — это ярко. Это действительно хорошо. Правда, не совсем понятно, как вы будете это осуществлять в изометрии? Рисовать мышкой неудобно. Заранее вводите комбинации? Типа, перед боем паузу, вводим ряд ударов — потом герой их исполняет? Правда, это что-то непонятное

А насчет героев — да, неплохо. Сделайте их максимально разными — что там с ролевой системой? Нужно, чтобы у каждого перса был свой путь развития, свои удары и комбы

Ладно, как будет протекать игра? Бродим от локаций к локациям? Что с сейвами? Будет ли мультиплеер?

Чуть не забыл! Озвучка! Найдите себе музыканта, чтобы под стать вашему сценаристу и вашему художнику. Пусть напишет музыку. Рекомендуем поискать где-нибудь в районе Чуколки, чтобы позаниматься было, за душу брало. Под вошу картинку такая музыка вызовет бомбопадный эффект. Просто концептуально-психоделический проект вырисовывается. С дьяблосами

**P.S.** Пожалуй, не буду беспокоить вас по поводу вопросов об оплате. Оставляю на ваше усмотрение. До, вносить мне ния в титры необязательно — не хочу, чтобы за мной гонялись полиция и собиратели авторогофа.

### Письмо четвертое

Хай, Кертис!

По твоему предложению нашли себе композитора. Он уже взялся за работу над мелодиями.

До, ты прав, сделаем каждому герою свой уникальный путь развития. Систему талантов: первичные параметры героя будут расти самостепенно, по мере получения уровней. А вторичные нужно будет прокачивать — но это не совсем привычные скиллы, это примы Умения каждого героя мы распределили на четыре категории. В каждой три обычных приема

и один суперприем, доступ к которому получашь, изучив обычные

Как делать комбы? Будем конструировать заранее, как ты и предложил. Но не совсем — бой без паузы, чтобы не терять драйва. Просто с самого начала ты можешь сконструировать четыре комбы и повесить их на горячие клавиши, а потом — пользоваться! Круто! А суперудар — это ваще. Никогда не придумаешь, как это делается? Запиши, запомним. А! И, рисуем мышью определенную фигуру, потом нажимаем правую кнопку мыши — и получаем эффект.

Передадимся в игре будем от локаций к локациям, причем локация соединены одна с другой телепортами (правда, их еще нужно активировать). Если тебя убьют — возвращаешься на начальную локацию. Кстати, там же живут продавцы.

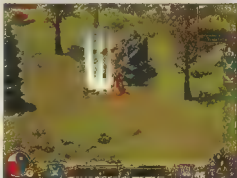
С мультиплеером, к сожалению, немного не сложилось. Не успеем. И вещи сделать не успеем. Так что их в игре не будет. Ну, кроме металлических кинжалов и прочей мелочи. И оружия нового не будет — это старое можно опрейдить, вставив в него специальные камни. Берем, к примеру, три обычных сметиства, кладем в перогонный куб и получаем обработанный сметиств! Потом идем к кузнецу, и он — за боксы, ясное дело, — аставляет камень в броню или оружие. Кстати, из трех обработанных сметиств получается один идеальный Клево, правда? Между прочим, камушки из брони, если что, можно обратно выковырывать

Сейма... Сейтисы будете при выходе

**P.S.** Мы поражены вашей скромностью!

### Последний ответ

Тупое молчаливо без проблемски мысли, вызывающее интерес первые пару часов игры и жуткую скуку все последующее время. Все настолько серо и вторично, что говорить просто не о чем. Тем, кто утверждал, что «Диабл» не RPG, бегом играть в «Клинок». Глядя на все кланы «Диабл» последние лет, делая вывод: «Диабл» — это «Фол» среди хак-энд-слешей



Любопытная идея, убитая в зародке похатым исполнением. Аллофеа творческой импотенции и криворукости. Претендент на звание «самые убогие квесты в экшен/RPG/2004»

Утверждаю: дочный продукт китайской жиднедельности не стоит тех денег, которые вы заплатите за два диска, но если кто-то из друзей его приобрел — поиграйте. Первые несколько часов это даже весело



## Кроме того

# КВѢСТЬ

### Начало урока

Здравствуй, дети  
Садитесь.

На скамейки, которые теперь вместо парт

Кто мне ответит, какой у нас урок сегодня?.. Glukk, слезь со шведской стенки! Не вверх слезь, с вниз — ориентируйся по силе притяжения! Kertis, перестань прыгать через козла отпущения, развел тут дедащину, понимаешь... А ты, Bond'D, не лгаться



загрузить баскетбольный мяч в бильярдную лузу — попробуй формат баскетбольного кольца. Пусть Талер поможет — он мостовый и длинный... ясно... Талер не поможет, ищешь себе новый квест — подъем с государственным переворотом на перекладине. Подъем еще ничего, а вот переворот. Все уже поняли, что за урок сегодня? Правильно, урок истории

## Начало урока

— Заниматься историей мы сегодня будем в спортзале, потому что сборная школы по прыжкам с Востока на Запад сейчас в нашем кабинете будет тренироваться на карте мира

Скоро у нас зачет. «Октябрьская Социалистическая Революция» или «Октябрьский переворот», кому как удобнее И «Великие личности, воплотившие ее в жизнь» или «спровоцировавшие», кому как приятнее

Смотрим на эфирный экран, в просторечье — доску. Читаем вчерашнюю тему: «Взгляд на улобы 1917 год с высоты 2004 года». Какое я задолбал домашнее задание давай, вот ты, Gluck Вставой, вставой, хватит дергать несчастного карманного плама за рыжую бороду! — он, между прочим, тоже живой, тоже поведет кого-то хочет.

— Axxxxrrrrr...

— Молодец! Домашнее задание было: пройти русскоязычную адвенчуру «Революционный квест» и на ее основе составить впечатление о революции прошлого века.

Кто прошел? — не вижу лесу рук! Только  
чохлые корявые деревья

Молодец, Талер, иди к эфирной доске. Как это «не поднимал руку»? А что делал? В носу ковырялся? Ну, извини, не надо было так высоко ковыряться.. Теперь иди. Как тебе игра?

— Очень смешная, проходил и все время смеялся, даже когда инсталли! Даже когда не проинсталлилось с первого раза! Юмор тонкий, про революцию все понятно, графика хорошая, движок — 650 дизайнерских сил, разработчики вложили много пота и крови

— Хватит! А ты знаешь, Талер, что две капли пота убивают розроботчицко? Нельзя им переработывать и напрягаться нельзя... Так вот, домашнее задание ты не учил и игру, наверное, только проинсталлил, посмотрел заставку и пошел в свой Инет. Плохо, очень плохо... Откуда ты знаешь, что игра настолько хорошая?

— ...Вы кичего не понимаете! Доня Шоповалов рулит!

— Кертис, хватит подстрекать других учеников, до еще с задней парты! И перестать плохо влиять на Толера, он доверчивый... как зверушка... Как говорил великий теинер... 3-3-3... зобы... еще все то "Титбит", что пониже спины свербят! Вот и подумай над его словами.. А ты, Толер, садись за парту, отковырай ноутбук, войди в «Революционный Квест» — и до конца урока постарайся заработать хотя бы на среднюю оценку, а то я тебе карандашом уже нарисовал певучую неизбывность

Малиас, пожалуйста, сходи в Интернет, попроси там информацию о «РК» и быстрее возвращайся... Да не дерись на форумах и не заглядывайся в пайджорналы

**Прошло 13 минут  
урока...**

— А пока Максим пропал в модовых кошмарах, у немногого рассказку вою о студии **VZ.Lab**. Если вы плохо слушали предыдущие тексты — «Дегенерация человека в конце прошлого века», «Потерянное поколение столетия» и «Дани Шаловов» и «Сид Вишес» — братья новеки — то, наверное, забыли, что именно VZ.Lab, создавший «Ядерный Титбит», и допущено до тела сценария вышеупомянутого Данию. Мору толку напомнить, что Шаловов для российской продвинутой молодежи на сломе века приравнялся к «эзарионку», к Нео, а сам «Ядерный Титбит» — к «Матрице» До. Это что «Матрикса», его чут ли не к «Лит-Вол» приравнивали, к флагамоу российско-

**Разработчик:** VZ.Lab (Россия)

**Издатель:** Вuko (Россия)

**Жанр:** одновенурный квест

**Минимально:** P2-400, 64 МБ ОЗУ, DirectX 8.1

**Революционно: P3-700, 256 Мб ОЗУ**

го одвечурного флота! Было за что — дебютная игра вышло брутальной психоделической, галлюцингенной, циничной на грани флора — и оттого... реалистичной.

А что вы хотели от студии, которая переводится как Лаборатория Виртуального разврата?

— Бррыгы-бэ-бл-бл-бэ

— Gluck, не смейся так громко — у скворца за окном гнездо попадали с дерева от твоего хохота! Они, между прочим, на Родину прилетели потомство продолжать, а тут такое запахло. простите, дети, вырвалось.

Вот знаешь ли ты, Gluck, как ведущего программиста VZ.Lab зовут? Михаил «Мик» Попов! Мало того, что Попов, так еще и «Мик» — а ты смеешься.. Да этому человеку памятник при жизни нужно ставить, из куска цельного микрочипа — за благотворительную рекламную деятельность

После несомненного успеха «Титбита», прозванного остальными языками «Постоло» в жанре квеста, вз-з-з-злабавцы влоба-ли следующую игру, вторую по счету в своей истории. Вернее, третью — до этого увидело свет дополнение к «Титбиту» — «ЯТ 1.5 FLASHBACK», сборник мини-игр, еще бо-лее вызывающих и шокирующих.

Это творчество смазывало раны больного, смутного времени, в котором жили разработчики и жили их почитатели. «ЯТ» не только смеялся, но и отражал ту безнадёжную, кусающую собственный хвост жизнь в больших мегаполисах, от которой люди убежали в себя, в извращённые фантазии, ноцинали употребляют наркотики

А потом вышел «Революционный Квест».

Прошло 24 минуты  
урока ...

Maniac

— Перед вами диаграмма сюжетного построения двух VZ.Lab'овских квестов-адвенчур — «Революционный Квест» и «Недетские Сказки». Попробуем отследить движение по сюжету (берет указательный скальпель в руки)



Начнем по порядку рассказывать сюжетик «Революция Квеста». Главный персонаж, простой школьник Ваня (Ваня — см. «Недетские сказки»), совершенно случайно попадает из своего мира в прошлое (в ска-

зачный мир — см. «Народские сказки»). Вани, конечно, хочет вернуться обратно, но Баба Яга ой! — матрос Василий Стойкий (Баба Яга — это, конечно же, «Народские»...)



говорит ему. «Надо спасать революцию, Ваня! Ленин сейчас в разгаре, скрывается. Твоя цель — привести его в Питер и устроить революцию! Революцию!!! Ре: (то же самое требует Баба Яга от вани в «Народских Сказках»), только ей нужно не революция, а петиция к Царю от имени всей нечисти! И оба Вани отправляются выполнять поручения, чтобы получить заслуженный дембель на свою родную планету/в свое время. Итак, на диаграмме вы видите потрясающе линейное сходство обоих сюжетных завязок.

— Молодец, Мап, садись, 10 баллов! Я продолжу. Очень пристойная графика, как для игр такого жанра (со сноской на несомненно существующую «совковость») — есть диалоги, которые иногда бывают смешными, да и то благодаря карикатуре на вождей. Есть карикатуры на вождей (3D-модели), наблюдать за которыми забавно и интересно. Есть октябрьская революция/путч/переворот, в гущу событий которой и пришлось (именно воли судьбы) оказаться простому парню Ване. Что можно сказать об игре, если перебрать советам вашего учителя и черпать информацию только из Инет-источников?

### Прошло 30 минут урока...

Мап, прошу к доске еще раз. Читай выдержки из Интернета, а я буду комментировать.

— Современный графический движок, поддерживающий динамические тени, лицевую анимацию и синхронизацию речи, обеспечивает реалистичность и высокую детализацию всех сцен и персонажей!

— ЕСТЬ! Как для русскоязычного квеста, все NPC смотрятся гораздо лучше предшественников из «ЛибИЧ»а, но только в текстовом плане.

— Отличные загадки, добротные изрядно долгие юморы.

— На одном из ресурсов эти загадки назвали даже «головоломками». Спешу вас разочаровать: любая загадка решается за две минуты, количество юмора в них колеблется от 60% до тупого недоумения. «А где мне смеяться?» и злого негодования. «А почему я должен смеяться?» То есть в игре встречаются как откровенно смешные куски, так и практически провальные. А о качестве загадок/головоломок скромно умалчу — они по сложности уступают лю-

бым квестам, пазлам или оркестром вставкам в RPG (!!).

— В роли матроса Василия Стойкого Виктор Быков!

— Хорошая идея. Чуть позже Вася Стойкий свободно сосуществует в анимированными героями, и нельзя сказать, что бы это ему не нравилось.

— Знакомые с детства герои предстают перед вами в необычном ракурсе!

— Позволю себе не согласиться. Мало что из нас осталось временно с 1986 (начало так называемой перестройки) по 2004 год. Но для тех, кто застал, могу сказать — до 1986 года за анекдоты, харикуры, шутки о Ленине светило сечь в тюрьму, в психушку, быть исключенным из партии, уволенным с работы, для избранных — быть изгнанным из страны. Нужно было иметь или огромную смелость, или крышу, съезжающую на ПМЖ в страну Земляничные Поляны, чтобы рассказывать их не шепотом. А после вышеупомянутого 1986 г. анекдоты начали проделывать долгий путь от шепота до истерического визга в 1991 г.

Теперь пошла мода — как можно сильнее, грязнее и больнее унижать Ленино, прогнуть лысиной об осыпал, обвинить в импониции, да так, чтоб тот в Мозолее перевернулся (тем более неудобно, когда на тебя все люди смотрят). В конце концов, любая шутка, которую смакуют и обговаривают (при этом каждый старается вставить в общее панношение Ленина&С° свои лат колпек) приедается, и народный гнев оборачивается гневным хихиканием.

Потому ничего нового в героях, начиная с 1991 года, геймер не увидел. А осмысление большевизма гораздо лучше получилось в том же «ЛибИЧ»е, несмотря на многие недостатки. Кстати, при всех графических 3D-изысках, большинство персонажей остались неизменными — даже физику лица им сделали, но... Увы, черные точки-пуговицы вместо глаз превращают Ваню, Давыдовского, Керенского, Сталина — в СМАЙЛЫ. Владимир Ильич Ленин предстал в квесте, простите, полным придурком — неспособным ничего сделать, постоянно жалующимся и ноющим: «Пирожок хочешь!» или «У меня ножи промокли!».

А как бы расцвел «РК», не покусился разработчики на нормальные глаза для персонажей? Покуснулись... И главный персонаж потому не живой, а это один из основных минусов для любой авантюры.

Талер, ты уже готов отвечать на свою среднюю оценку? Готов? Прощу к доске! И хватит дергать за косичку чужого викинга — набрался у Glukk'a, понимаешь!

### Прошло 40 минут урока ...

Талер (прокашливается)

— До, я прошел игру полностью, ибо она проходит за 6–9 часов, благодаря примитивным одноклеточным загадкам.

До, игра в каком-то моменте меня увлекла: компания Давыдовского, Сталина и Крупской часто отталкивала хорошие шутки! Игра радовала глаз хорошей графикой — и не порождала хорошей музыки: среди всех ремиксов на революционную

музыку мне понравилась только парочка — даже в Интернете подобной стобя среди прочего перелан можно накопать гораздо больше. Игра разочаровала стандартнейшей завязкой, которую сочиняет каждый школьник, решающий впервые написать фантастический роман: «Жил Саша с Зенли! И однажды его затянуло в параллельный мир...»

Но 33-з-злабавцы не превосходят себя этой игрой — и не приблизились к успехам «ЯТ»! Потому что эксплуатировали тему, изезженную вдоль и поперек, наблюдая оскомину и порядком надоевшую Думою, рисками они сделать квест с Путиным в главной роли, весь тирах разлетелся бы, как дам при точечном попадании с воздуха.

Нет, не написали бы, теперь уже про Путина — только шепотом и только на кухне.

И наши «ЛибИЧ»а с «Народскими Сказками» и слова, как «Тень Ворона» превзошли «Революция» как по текстовому содержанию — юмором, так и по отсылочности. Ибо в «Революции» нет того титбитовского надвоя и злости. А графика — да, рулит, и анимация рулит. Респект, господа любовцы, вы хорошие профессионалы, этого не отнять. Респект — в ожидании следующей игры, которая будет, надеюсь, лучше...

Игру покупать стоит только детям школьного возраста с продвинутыми родителями (не боющимися легкой нецензурности в уши своих чад) как пособие по истории. Печальный приговор, но увы.

А еще у меня появилась большая и новаторская мысль об отечественных адвокатах, и я решил ее озвучить.

— Садись, Талер 9 баллов, можешь хвастаться в носу — заслужил!

### Звонок на большую перемену

Сидеть!! Остаемся на местах и думаем о своем поведении... А ты, Glukk, занимающийся вскрытием тюма, теперь встань и расскажи мне о том, какие выводы ты сде-



лал после сегодняшнего урока. Иди к экрану, Glukk, отвечай.

Glukk (прокашливается)

Если презумпировать электический архетип при интеллектуальной организации псевдоэксистенциального социума геймеров, то можно гипотезировать:

[Глубокий обморочный учитель. Дети весело бегут по дамсам, а козел отпущения — протч от Кертика. В углу спортзалом Bond'D совершает очередной «слиз-данк» в бильярдную лузу, напевая «Эту песню не забудешь, не забудешь, не забудешь»]

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf\_31@mail.ru



# Ford RACING 2

Вышедший без малого четыре года назад *NFS Porsche Unleashed* (который на PC был первой игрой, посвященной определенной марке машин) подсажал многим разработчиков с не очень-то богатым воображением прекрасный способ заработать побольше денег своим ремеслом. Но в отличие от EA, которые сами отступили от «Порше» за возможность использовать в игре модели его машин, все остальные, включая разработчиков недавно вышедшего *Mercedes World Racing*, предпочитают разводить на рекламу автомобилестроителей, никого не заботясь о нас, геймерах, — а потому и качество многих продуктов не вызывало никакой критики. Отличный пример подобного промысла — недавно вышедший *Ford Drive 2*.

Игра встречает нас отнюдь не радушно — меню и интерфейсы сделаны в консольном стиле, естественно, подержанной мышки и не пахнет. При создании игрового профиля ввод букв осуществляется также по-консольному, но можно набрать и на клавиатуре, правда, количество букв имени ограничено аж тремя символами. Создав профиль, мы, как водится, попадаем в главное меню. И тут же бросается в глаза бегущая по низу экрана строка откровенно рекламного характера, сообщающая нам о том, сколько в игре автомобилей, трасс и режимов игры. Хорошо, хоть бонусов нет, спасибо и на том. Настраивая игру и управление, пакистанца-разработчика игровым режимом в корне главного меню — *кх-два*. Быстро гонку оставлю без комментариев — что тут непонятного? И так, смело выбираем режим одиночной игры. Далее нам предстоит

нижней карьеры: награды, статистику, количество побед и проигрышей и тому подобную чушь. Но больше всего в этом меню меня позабавило функция смены профиля — вот ведь куда ее засунули! Здравый мыслящий человек в жизни не стал бы ее там искать.

При выборе игровых режимов нас прежде всего должны интересовать испытания, к режиму коллекции вернемся позже. Нас ожидают 34 машины марки Ford, в семи категориях. Большинство машин, естественно, знакомы. В основном, конечно же, по фильмам, но на многих из них можно было покатаются в иных автосимуляторах и аркадах, некоторых доводилось наблюдать на улицах нашего города... и совсем небольшой процент — опробовать в реальности лично.

Категории, на которые поделены автомобили, следующие. Во-первых, *живые легенды*, наиболее яркие представители — *Ford Mustang 1968* года выпуска, моя розовая мечта (и *Ford Thunderbird* в современном варианте выпускается, если не ошибаюсь, с 1999 года) и *Ford GT*, спортивный монстр, с максимальной скоростью за 300 км/ч, о годах выпуска не имею ни малейшего понятия. Следующая группа — звезды кино, исходя из названия, можно предположить, что на них ездили герои известных фильмов. Одну машину я точно узнал, но ней по Сан-Франциско носился как угорелый детектив Наш Бриджес из одноименного сериала — *Ford Mustang Mach 1 1973*, но у Бриджеса была какая-то интересная тонированная и редкая модель. Или это неизбежно, по-любимому хитро приуроченного лейтенанта Коломбо — *Ford 49 Coupe*. Хата, если быть точным, последний вылез из «ячейки», один из единственных симуляторов машин французами с этой машины. Далее перед нами появятся авто из категории *SVT*. Я не помню расшифровки этой аббревиатуры, но суть в следующем — обычные «форды» проходят основательный заводской тюнинг и превращаются в машины совершенно иного, высочайшего класса и такой же заоблачной цены, изготавливаются они очень небольшими партиями. Затем *Прототипы* — привлекательно выглядят как внешне, так и на дороге. Здесь представлены оные авто в основном спортивного. Один из самых интересных представителей — *Ford Indigo Concept*, знакомый нашему геймеру по NFS2: это родстер с необычной конструкцией кузова и мотором мощностью свыше 450 ло-

Разработчик: RazoWorks

Издатель: Empire Interactive

Издатель на территории Украины:

«Мультитрейд»

Жанр: аркадные гонки

Системные требования:

✓ минимальные: P3-500, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P3-1200, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

шадных сил. Далее идут фордовские внедорожники, за единственным исключением все пикапы, излюбленные американцами — там, как известно, импортируют большие, выносливые и универсальные машины. *Раллийных машин* от Форда всего две: *Focus* и *Mustang FR-500*. Каким образом последний попал в этот



раздел, понятия не имею — Мустанги в современном виде ничего в ралли не участвовали, разве что в любительских звездах и чемпионатах, но это не в счет. Ну и последний тип машин — это *болиды* на базе *Ford Taurus*, предназначенные для шоссейно-кольцевых гонок: четыре машины разных классов, отличающихся лишь внутренне — мощностью мотора до двенадцати разгона.

Продукция и логично распределена классификация машин по отношению к трассам. Например, на джипах вы можете кататься абсолютно на всех типах дорожного покрытия, на спортивных — лишь по асфальтированным трассам, а на болидах — только по гоночным трекам. Мелочь, а приятно.

Карьера ваша будет развиваться следующим образом: машины будут становиться доступными не по хронологии — от самых старых до современных, а по мере прохождения вами звезд. За каждой машиной закреплен конкретный звезд, и соревноваться только на понравившейся машине всегда и везде у вас, к сожалению, не выйдет. Когда вы наконец откроете все машины и трассы, все это добро станет доступно в режиме игры под названием *коллекция*, где можно будет ездить уже так, как вам хочется, но с учетом перечисленных ограничений, связанных с трассами.

Геймер о видах соревнований: всего их восемь, но не спешите радоваться количеству. Первый, *обычная гонка* — шесть противников, три круга, кто первый, тот и победил, второй, не менее банальный, — *гонка на вылет*. Третий называется *дуэль*, на каждом круге у вас будет возникать новые соперники, главное — каждый круг задерживать первым, и победа в кармане. *Гонка-преследование* — необходимо догнать соперника и продержаться у него на хвосте некоторое время,



испытания, коллекция и профиль игрока. Последний выглядит эдаким красным угошком, где вы можете утащить свое титловое, оценивая собственные успехи на протяжении



после чего он исчезнет и появится новый, повторить до полной победы. Режим под названием уроки вождения меня безумно разозлил — дурацкое петляние между конусами на время. Следующий режим тоже на грани креатива — или уже за гранью? Нам



бойниками на обочине или с другими машинами, в лучшем случае летят искры. Впрочем, от рекламной игры ничего другого не стоило ожидать в этом плане. Физическая модель машины сделана достаточно пристойно, все авто обгоняют индивидуальной манерой поведения на дороге, хорошо чувствуются различия между задним, передним и полным приводом. В особенности это заметно на поворотах — стоит на авто с классическим (задним приводом) дать чуть больше газу, и занос, а то и разворот на 180° обеспечен. Единственное, что не понравилось, — излишняя резвость старых машин и джипов: с нуля до сотни км/ч они разогнаются не более чем за 5 секунд, завышена и максимальная скорость некоторых классических авто.

Искусственный интеллект противника не плох. И если на легком уровне сложности это такой себе чайник, которого обогнать — нечего делать, то на максимальном он будет устраивать вам разнообразные пакости, подрезать, усердно борясь за каждый сантиметр дороги.

Графика не вызвала никаких эмоций на фоне буйства красок и игры светотеней в NFS Underground. Хотя в FR2 есть и детальная прорисовка машин и блики на их поверхности, и слепящее солнце, и пыль, застилающая глаза в пустыне, но все это как-то пресно и скучно, как будто сделано только для галочки. А на запасных колесах машин (там, где они есть) можно невооруженным глазом насчитать восемь троней.

Физика в игре меня совершенно не удивила — полное отсутствие повреждений при контакте с разнообразными заборами и от-

прорисованы и интересны, есть места и трибунам с публикой, и вулканам с водопадами, и Дикому Западу с пыльными дорогами и заскрипавшими перекатами полей, пересекающих дорогу у одним и тем же месте.



Теперь о звуке. В наличии три спика: рок, хаус и фанк, они не успевают надоест, так как игра проходит буквально за вечер, и не мешают играть — а это лучший комплимент для саундтрека к такой игре. Озвучка машин какая-то пластиковая и ненастоящая — неприятное журчание вместо рева мотора мощностью в несколько сот лошадей.

Конечно, на безрыбье и Ford Racing 2 акуло, но только на один, максимум на два вечера, не больше не хватит — игры, а не ваше терпение. Отсутствие мультиплеера удивляет — он мог бы немножко продлить жизнь игре. Есть, правда, корявый сплит-скрин.

Если нечего делать, а президить охота, купуйте — в противном случае обходите десятой дорогой.

IT ПАРК

беречь  
здоровье

# ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ

Обоєливі умови для  
Подачу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262  
464-7185

Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

# JURASSIC WAR

В уже далеком 1995 году свет увидел отцу всех стратегий Warcraft 2 (матерью было вторая Dule ☺). Его успех был настолько огромным, что компании по всему миру начали разрабатывать собственные RTS-проекты, дабы быстро подзаработать деньги. И вот в 1996 году малоизвестная фирма со скромным названием **Tranquil Realms in Computer** (что в переводе означает «мирная революция в компьютерных») выпустила в свет свое детище под названием **Jurassic War**. Игра эта была весьма оригинальной, и что самое приятное — называть ее клонем какой-либо стратегии язык не поворачивается. Но об этом дальше...

Сюжет игры простой, но интересный. В давние времена, сразу после ледникового периода, на земле воцарился хаос. Природные катаклизмы вроде землетрясений и извержений вулканов будоражили планету. Однажды со дна океана поднялся остров, и на нем зародилась жизнь. Он стал царством динозавров, но спустя сотни лет на остров ступила нога первобытного человека с южных земель. Спасаясь от войны и голода, человек искал лучшей жизни. И теперь именно вам предстоит возвести одно из племен и привести его к победе.

Что важно для хорошей RTS? Интересный геймплей и порядочная (для своего времени) графика. Так вот с первым и со вторым аспектами в игре дело обстоит порознь. Пожалуй, начнем с игрового процесса. Первое, что бросается в глаза, — это чисто противоборствующие стороны, их в игре целых восемь. Но все гораздо проще, чем кажется. Все эти враждующие племена можно условно разбить на три группы, в зависимости от их спецификации. Первая группа — это первобытные люди, которые освоили секреты производства элементарных орудий труда и оружия. Вторые научились приманивать динозавров, чтобы впоследствии использовать их в войнах, а третьи постигли секреты древней магии. Неплохо, как для первобытных людей ☺. Но хотя пле-

мена имеют элементарный бой — *Commoner*, а в отдельных случаях вам позволяет создать его улучшенные модификации — *Muscle-man* и *Warrior*. Кроме этого, каждое племя имеет от одного до трех уникальных военных юнитов, итого — около полдесятка видов бойцов за каждую сторону, что явно не густо. К тому же почти все ваши солдаты — это наземная пехота, сразу забудьте о великих баталиях на воде и в воздухе. Но так сказал, что на земле воевать не интересно?

Думаю, неплохо было бы показать особенности всех племен. Народы «оружейной» группы, умеют строить специальные здания — кузницы, а в них производить различное оружие. Таким образом, любой солдат может стать мечником либо лучником, в зависимости от того, какое оружие ему вручить. А оно в игре разнообразное: от бумеранга и топора до легендарных орфеков, которые присутствуют лишь в некоторых миссиях. К тому же каждое племя специализируется на своем типе оружия: Ra-D



ulb'a обожает луки, Kootb'a и Mosai хо-роши в ближнем бою.

Вторая (и самая стандартная) группа — это племена Tugano и KooKa, которые используют для войны динозавров. Точнее, когда-то они были одним целым, но потом KooKa отделились и унесли с собой секрет приманивания птеродактилей. Таким образом, это единственный народ, который обладает воздушным юнитом (хотя его спокойно можно атаковать с земли ☺). Tugano могут тренировать Tncratops, Velonaptor и Diloposaurus, все они сильны, но не умеют использовать вооружение (оно и не удивительно). Эта группа племен может изначально строить сильные боевые единицы, но и нуждается в больших ресурсах.

Самые интересные племена — это маги (как обычно). Здесь наблюдается небывалое разнообразие заклинаний (по сравнению с количеством юнитов). Так, Ko-Noo-Se Inbe обладают защитными и ле-

Разработчик и издатель: TRIC

Жанр: RTS

Системные требования: 486/80 МГц,  
8 Мб ОЗУ, 1 Мб видео, SB

Дата выхода: 1996 год

бными заклинаниями, Raotack любят телепортацию и легкие заклинания атаки, а Moospell, будучи подопечными Бога Хаоса, были наделены разрушительными заклинаниями вроде фэйерболла и землетрясения. При этом Moospell обладает двумя типами магов, что обеспечивает им определенные преимущества. Хотя магические юниты не могут использовать оружие, никто не запрещал это делать *Commoner* с м.



Итого имеем 8 немногих отличающихся друг от друга племен, а следовательно, и такое же количество компаний. Миссии не перестают изобилием: накопить ресурсы, убить всех врагов или динозавров, найти древний предмет и т.д. (к тому же в компаниях у всех племен задания почти идентичные). Сначала вам никто не позволит играть в полную силу, но уже к пятой миссии будут доступны все юниты, заклинания и возможности.

Здание в игре опять-таки мало: это Sanctuary (главное здание), хранилище пищи, бараки и специальные постройки (вроде кузницы или барака для тренировки магов). Очень приятно возможность захвата вражеских зданий (как в Dule ☺ и C&C), что позволяет потом строить здания других народов, а следовательно и их бойцов. Этот трюк активно используется в кампании и после нескольких миссий в вашем распоряжении будет не одно, а 3-4 племена.

Для постройки нового здания необходимо создать специального инженера. Кстати, здания в игре восстанавливаются сами, и на это расходуется малое количество времени. Касательно ресурсов, то он всего в игре один: еда (а точнее, мясо), и что самое интересное — специальные единицы для его сбора не Охотар на динозавров может зомбировать любой воин, даже маг и трицератопс. Ресурсы, по сути, бесконечны, так как разные зверье постоянно respawnится в кустах, которые обильно раскиданы по карте. Это постепенно накапливается у солдат, потом ее отослать в хранилище и строить новых юнитов — все просто и понятно. В мануале разработчики пишут, что лимита на сбор мяса нет (вроде память у компьютера бесконечная ☺), хотя опытным путем он все же был установлен и составляет (точно не помню) цифру с 6-7 нулями. И это при цене 5000 единиц, еда за самого слабого *Commoner* с и



меч много, разнообразие юнитов в игре явно не хватает. Все народы по умолчанию об-

около 2000 за круглого мага. А так как лимит на количество солдат тоже зоологичный, то устроить побойща довольно легко (где только мяса много взять ☹️). Раненые юнты могут потрошить часть еды, которая нахо-

дится в лагере, а это уже настоящая Diablo. Этот самый ролевой элемент очень часто мешает проходить миссии, потому что компьютер в свое расстройство получает бывалых бойцов, а вы — зеленых новичков ☹️ Но

конечно). Анимация на нормальном уровне, притом она не мультиплатформенная, что особенно радует. Но разнообразие игровых объектов и их вид оставляют желать лучшего. Можно насчитать всего 3-4 вида деревьев, пару



дится у них в запасе, и таким образом восстанавливать повреждения. Можно даже приказать солдатам сплотиться, и тогда здоровье поправится еще быстрее, без потери мяса. Сбитых в бою на карту выпадает вся их охота и запас еды (про каннибализм речь не идет), и эти вещицы всегда можно подобрать. Согласитесь, такое не очень часто встретишь в реалтайм-стратегиях.

Итого, мы имеем простую экономическую и довольно не новаторскую стратегическую часть. Что же в игре такого особенного, спросите вы? А то, что еще в 1996 в чеве был внедрен ныне очень популярный и модный ролевой элемент! Все юнты имеют показателя и прокачивают их после убийства врага. Всего показателей пять: здоровье, атака, защита, магия и передвижение, притом каждому бойцу можно отдельно указать, какие именно статы он обязан прокачивать. То есть обычный Computer после 10 минут охоты спокойно может голыми руками заварить мамонта, а ветераны боев способны расправиться с тирозавром. Не проводоподобно, но согласитесь, оригинально. А прокачанные маги обретают новые заклинания и больший запас магии. Вот почему в игре невозможны такие битвы, как в «Каззасках», ведь десяток ветеранов может

в многопользовательской игре он очень даже кстат! Жаль только мультиплеер этот скучный Modem и Null-modem, о локальной сети можете забыть. Зато два игрока могут выступить в олянце против компьютера и показать ему, кто главный. Как по мне, Jurassic War мог стать отличной сетевой игрой, но видно, не суждено. Его простой геймплей можно записать как в минус, так и в плюс. Любому геймеру иногда хочется расслабиться и поиграть в простенькую стратегию, а не гнаться по экрану орды сер-

дюков и рундшюров (хотя последнее тоже очень интересно).

Вернемся к сюжету. За каждую сторону нам предоставлено по 12 миссий, как ранее отмечалось, почти с одинаковыми заданиями. Перед каждой миссией вам покажут брифинг, а если победите, то может, и короткий видеоролик. По идее, все племена имеют



свою оригинальную историю и начинают свое восхождение к славе в разное время. Но события для всех народов развиваются одинаково: сначала возводим первую деревню, потом сражаемся с одним из соседних племен и захватываем их главное здание. Затем аналогично поступаем со вторым народом, а потом... все они поднимают восстание. По пути нам предстоит раздобыть легендарное оружие, а также отбить нападение динозавров на наши деревни. Долгие и кровопролитные войны разгорятся, но в конце концов все закончится очень неожиданно. Все племена приходят к согласию и, объединившись, покоряют огромный остров. Как повествует нам финальная заставка, каждое племя нашло свое место в мире Острова Динозавров (прозрачный намек на уже вышедшую вторую часть).

Необходимо отметить, что в игре присутствуют три уровня сложности, а это довольно нестандартно для RTS. И если на Easy интеллект отсутствует по определению, то на Hard-уровне вам придется очень не легко.

Слово Богу, с концепцией игры разобрались. Обратимся к графике и звуковому сопровождению. Графика не супер, но на 7 баллов из 10-ти тянет (как для 1996 года,

паузы и кактусов, а также несколько типов поверхностей (трава, камни и песок ☹️). Вода прорисована вообще слабо (даже берега), а попытка создать утесы и овраги явно провалилась. Зато радует большое количество различных динозавров и другой мясной твари. Тут вам и саблезубые тигры, и носороги, и мамонты (парадокс какой-то!), и даже тирозавры.

Звучка хоть и не очень замысловатая, но способствует созданию достоверной атмосферы. Оригинальная музыка гармонично сочетается с возгласами ваших подопечных вроде Uka!, Ygu и Ege. Мелодии для всех племен одинаковые, но их почти два десятка. За звуковую атмосферу ставим восемь по десятибалльной шкале (хотя это дело вкуса).

Ну и что теперь можно сказать в выводе? Его я сделал еще более пяти лет назад, когда впервые сел играть в Jurassic War. Я стараюсь не забывать старые игрушки и не ставить на них клеймо «стойко» только потому, что проекту несколько лет. Если вы думаете также, то играйте (поздравляю, когда вперые сел играть в Jurassic War. Я стараюсь не забывать старые игрушки и не ставить на них клеймо «стойко» только потому, что проекту несколько лет. Если вы думаете также, то играйте (поздравляю, когда достанете диск ☹️), ведь в игре достаточно интересного, чтобы потратить на нее часть своего времени. Пускай графика не равня даже раннее вышедшему Warcraft 2, но приемлемая, а главные козыри игры —



раскидять добрые полсотни новичков и только станет от этого сильнее ☹️.

Благо, статы можно качать и качать, что часто превращает игру в подобие RPG, например, берем несколько сильных солдат и создаем из них отряд смерти. Некоторые миссии по-другому пройти очень тяжело. А иногда приходилось играть лишь одним бы-



ролевой элемент, атмосфера и, возможно, даже незамысловитый геймплей. Хотя я и взялся за выставление оценок, самой игре окончательный вердикт не вынесу (зелен и молод еще ☹️). А вот вы — ищите, играйте и режьте сами. Ведь как написано на упаковке с диском: «Сегодня легенда о восьми племенах возвращается. Остерегайтесь...».



Кирилл ТАЛЕР

# Смутные Времена

Часть первая. Рождение и расцвет

**Разработчик:** Humpy, Mino White (или наоборот)**Издатель:** Mino White, Humpy (или наоборот)**Жанр:** онлайн-файтинг-RPG с элементами стратегии**Системные требования:** IE не ниже 5.5, желательно выделенка

А

Страх перед тем, что шеф все-таки войдет... Вошел... Alt+Tab, по привычке... Как продвигается проект? Нормально продвигается, осталось страничка кода, честно-честно! Сдам завтра, если разберусь с новой формулой... Хорошо. Э-э-э... Могу надеяться на аванс? ...Да, да, а кому сейчас легко... Ха-ха-хх! Ушел... Отдыхался, привел нервы в порядок — перед боем нужно быть спокойным, открыл страничку — логин, пароль. Вошел

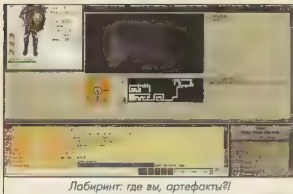
В

«Епта, Лысьи! Садись за тринадцатую и не п#%#и! А то перекрою канал с десятой по девятнадцатую машин! Ну и х#%#, что только на шестой Дисконли... Мне еще Винду на ней переустанавливать! И всем, что слышали, — сегодня трофик будет урезонным. Не почему, а потому. Пров звонил днем. Облом, сблэм... А шо делать? Все, за ночь заплатили все? — тем, кто позже, пусть по трубе связываются, закрывая клуб...» Сидится за шестую машину. Открывает страничку Логин Пасс. Сканочный анализатор Вошел.

С

— Митя, ты уроки вообще будешь учить?!

— Митя, ты меня слышишь, меня, твою мать!



Лабиринт: где вы, артефакты?

— Па, ма, ну отвалитесь... ну, я уже закончил почти ну забачу кричать все время... Я вам что, ты зачем Изуору?

— Митя, не разговорчивой так с матерью!!!

— До сказал же, дочули почти. Вот, сейчас силу

— Митя, открой двери!

— Не открою... достали со своими криками

Мать плачет

— Ладно... Еще одно слово в адрес матери — и за институт в будущем я платить отказываюсь, что хочешь, то и делай после школы

Шаги удаляются

Свалили...Фуф...

Закончил инсталлировать Windows, подключился к Интернету, логин, пароль.

Вошел...

D

Приветствую, Андрей... Поживаю как всегда — попа в мыле. Ничего, в этом гаду уже вышли на старый уровень, думаю, будем прогрессировать. Связь с TV-Приз налажена? ...хорошо... Линиючка, принеси мне кофе, пожалуйста. Без сливок.

...Так что? Да, тормозил договор — и причины тому были, но мы тут провели социологическое обследование... Хе-хе... В целом нормально, опасения не подтвердились, пуск прирезжот с договором... Слушай, тут очень серьезный брифинг, приезжайте из LG — Во Хи Енг и иже с ним. Вечером жду с договором — конец связи

Вызвал творческого директора, слушал в пол уха, закурив, затушил. Дал указание отделом, набрал адрес, логин, пасс...

Вошел

— — —

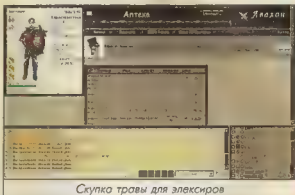
И так изо дня в день, утаивая от подчиненных, начальства, родителей, детей, коллег, своих девушек, парней, мужей, жен — утаивая глубокую, сродни наркотической зависимости, привязанность к новому онлайн-проекту, на который в сутки уходит не меньше шести часов.

Встречайте аплодисментами! «БК» — «Бойцовский Клуб» образца 2002 года (весна-осень)

## О «БК» краешком языка

Все так было. Из 24-часов в сутки — 10 часов на сон и работу, на девушек и друзей — остальные на «Бойцовский Клуб», онлайн-проект. В игру уходили с головой, вплоть до вынесения разбора виртуального мира в реальную жизнь. Были и новеллы, и драки, и коллективные поездки в компьютерные клубы, чтобы накачать одного из заревавшихся игроков. В самой игре страсти кипели не меньше, — соз-

дались уникальная, действительно уникальная, как для виртуального пространства, игровая атмосфера, это был реальный симулятор нашей с вами жизни в коллективе, в социуме, в ноосфере. И в самой жизни сформировались клубы фанатов — во многих городах проходили сходки бакошников...



Скупко травы для элексиоров

Так чем же было «БК» изнутри, еще там, в 2002 году?

**Персонаж:** 4 основных стата: сила, ловкость [уворат], интуиция (крит+антиуворат), выносливость (количество жизней)

**Склонность:** светлая (лолудия), нейтральная (нейтрал), темная (волтир — умение пить кровь у не-теминых), хаос (наказание за нарушение законов),

**Бой [пошогавый]:** 4 точки для поражения — удача наносится в одну точку: голова, корпус, пах, ноги.

4 точки защиты — блок ставится комбом на две точки: голова — плечо, голова — ноги, плечо — пах, пах — ноги

Бой — до победного конца. На результат боя, собственно, влияют статы, надевые доспехи и сопровождающая бижутерия, а также — скилл владения определенным оружием.

**Денежная система:** кредиты (верокредиты появились гораздо позже)

**Развитие:** уровни, апы, скиллы; по достижении апа игрок получает +1 стот и немного кредитов, на уровне игрок получает больше статов для распределения и больше кредитов +1 скилл на развитие оружейной специализации.

**Мир:** сначала всего лишь система комм — для новичков (0 левел), для воянов — (1-3 левел), для рыцарей (4-6 левел), Бошня магов-рыцарей (7-9 левел), выше — только Боги, хозяева игры, Мусорщики и Мирозащиты.

**Оружие:** 4 разновидности — мечи, топоры, дубины/булавы, кинжалы/кастеты/ножи

**Боевая система:** сбалансирована практически идеально — сколько бы игрок ни прокачивал силу, на со слабым оружием и с толпыми руками против вооруженного он бессилен

**Торговая система:** приближена к реальности — заводы в магазинах, руды, оружие, доспехи, комплектующие разбросаны мгновенно, оседают на руках «барыги» и мелких торговцев, самая многодневная комната — торговая, при совершении сделки вероятность, что тебя кинут на деньги или товар — 30%.

**Палицейская система:** палadini (склонность светлая) обеспечивают порядок в клубе. За нарушение законов клуба — молчание на 15, 30 минут, 1, 3, 6 часов, на сутки, более серьезные — хаос, личные преступления — блок.

**Клоны в «СВ»** присутствуют, но их мало. Деньги нельзя получить никаким другим способом, кроме как с опов/леволов или на черном рынке. Но за это можно попасть в хаос или получить бан.

**Восстановление:** 30 минут после полной потери хвоста. И никакие подбавки — ни восстановительной бутылочки, ни волшебника в голубом вертолете. Только стивень и только с 23:00 по 7:00 утра могут восстанавливаться саза жизни, выходя в из других игроков.

Именно этот фактор стимулировал активную жизнь чата и форума.

**Рас** в игре нет. Все игроки — люди. **Баланс торговой, боевой, социальной систем:** асимметричен ровно настолько, чтобы, целая игрока за живое, заставляя его лезть по опом и уровням вверх или, сжав зубы, начинать с нуля нового персонажа после блока. Наличие подлостей, популяющихся дисбалансом в игре, стимулирует наличие героев, противостоящих им. Наличие сильных личностей формирует группировки, блоки, массовые протесты, вплоть до революции в виртуальном мире.

Чуть позже Мусорщик — хозяин и бог, произнесет сакрально-политическую фразу: «Справедливости в «СВ» нет и не будет!» — девиз, который перечеркнет официальное заявление на титуле саюта.

**Геймплей — Форум — Чат:** уникальный движок форума, удобный чат плюс балансирующая «боек» дали «СВ» то, что не могли дать многие другие: опять же баланс — между полноценным объяснением (чат), боями (бойка) и дискуссиями, дипломатией, юмором, искусством, флудом (форум).

И самое основное — из «СВ» было невероятно сложно уйти — после ухода у человека начиналась вполне реальная ломка, депрессивное состояние, апатия. Потому что ольтернативы «СВ» не было.

## Исход из бойцовского тупика

Осенью 2002 администрация проекта ясно дала понять игрокам, что берет курс на коммерциализацию. Появились орфедические оружие и броня за огромные деньги, за боссы — и не виртуальные. В таких доспехах и с таким оружием проиграть стало практически невозможно. Теперь против картована обычного геймера не спало ни искусство ведения боя, ни провальная расколка, ни умение владения оружием. Появились группировки «Форматики» — дефицит виртуальных денег заставлял игроков раздвигаться и сражаться на-

легке, оружив несколько копий или легкое оружие. «Шкалы»: в подбавные клеветы бон заходили тяжело ормированные — и... комментаторы изжили — победа за «фулл-армором».

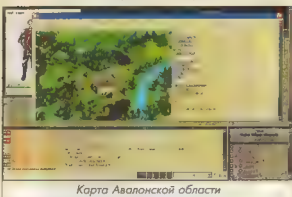
Шкалы слегка поддерживались администрацией, т.к. составляли форматников пакупать кредиты за реальные деньги — и одеваться по полной программе.

На споме 2002-2003 года практически вся оппозиция «СВ» была зобонена.

## Рождение «Смутных Времен»

И параллельно начали развиваться другие онлайн-проекты.

Например, два русскоязычных программиста, учившихся во Львове и востребованных в Америке, решили создать для русскоязычного контингента в Интернете такую игру, которая не была бы похожа на жизнь этого самого, до боли русскоязычного, человека. Такую игру, чтобы игроки в ней были равны, чтобы хой-левал можно было достигнуть не только за счет толстого кошелька и знакомств с администратором, но и благодаря собственному уму, смекалке, таланту воина, коммерсанта.



Карта Авалонской области

Работа, загрузки... Нет, они такти азались за создание браузерного онлайн-проекта.

В котором администрация бы прислушивалась к игрокам, а вместо однообразных боев у геймера были бы возможности стое прославленным шахтером, опекером, кузнецом, охотником, извозчиком.

Администрация, в лице всего лишь двух (!!) талантливых программистов создает новый Эдем для геймеров виртуального мира.

В котором были бы и квесты, и постоянные инновации, и гибкая логика клонов. Главное, чтобы отношения между людьми основывались не на агрессии, а на созидании. С мая начинается тестинг проекта.

...И самое-самое главное — жестко, категорически искоренять все те ошибки, которые были допущены в «Бойцовском Клубе». В конце июня «Смутные Времена» открываются для всех и каждого. Кинула в лету эра Деспотии, да здравствует эра Демократии и равенства.

## Выберите расу!

В «СВ» хлынул поток старых виртуальных бойцов, проверенных «Ультимой», «СВ» и другими гораздо менее популярными проектами, пришли и новенькие, «князюбы», случайно занесенные сетевыми торнадо на золотой титул игры. Из-за такого наплыва сервер «СВ» первые несколько месяцев привычно рушил

ся, бои зависали, глючили, игроки умирали по тайм-ауту, как от эпидемии чумы... Но я зобегою вперед.

И первое [вернее, одно из первых новшеств], которые они увидели, при регистрации было «Выберите расу!».

Нет RPG-шным «склонностям», доведь RPG-шные расы!

Стать можно орком, злыфом или, собственно, тем самым двугом, коих на матушке-Земле хоть ковшом счебни — человеком.

У орков при получении уровня автоматически поднимаются два стога на профитанго [sic], у злыфов — не поверите! — ловкость, у человека — удача [критический удар], еще два стога можно распределить свободно, ну и с каждого опа по статусу — на свое усмотрение. Выносливость — отвечает за те же очки жизни.

Я в первый раз ввел ник и пасс, я вошел на просторы «Смутных Времен». Какие такие просторы?! — только что закончился бета-тестинг. Один город, минимум графики, клонов нет, самые продвинутые воины на втором уровне, те, которые просто крутые — на первом, основная масса, извините, на нулевым. На при первом же появлении почувствовал такой подъем, такую доброжелательность игроков, что поплыл — останусь здесь крепко и надолго.

Тут нет палладинов-полицезов, нет кровопийц-вампиров, нет орфефтов за реальные деньги, здесь ты все-го можешь достигнуть сам — и игроки, пардон за мой французский, от этого открыты пруты. Вдобавок, администрация часто появляется на форуме, отвечает на вопросы, общается с игроками...

Боевое пространство поделено на четыре Арены: Лудей, Орков, Злыфов и — внимание — Раздор! На розовых аренах игрок получает +1 к профилирующему статусу, и только Арена Раздора практически уравнивает шансы.

Естественно, самый шик для орков нулевого уровня — это вломиться на арену злыфов и вынести порочку-тройку, несмотря на их преимущество +2 в ловкости!

После боя начинаем привычное восстановление длинной в полчаса.

А вот и нет! Фигушки в «Смутных Временах» есть Гостиница «Тараканы и Клоны» (виртуально плотная), в которой здоровье восстанавливается в два раза быстрее, и хворевня «Рого и Колпата», в которой продается... не бутылочки, не угадали — самая что ни на есть прозаическая ховка, мгновенно восстанавливающая жизнь. Ура, ждате не дожд!

Это были первые нововведения, кардинально меняющие систему взаимоотношений «СВ» на новый лад. А дальше изменения в «СВ» пошкочут таким галопом, что игра начнет вырываться на первое место, серьезно напугав Администрацию «СВ».

Автор просит прощения у читателя за невозможность разместить большую четырехполосную статью в одном номере и обещает в отместку растянуть ее еще на восемь полос.

## ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

## УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ!

Том/Doc/KEPTIC kerts@mycomp.com.ua

## О погоде

Погода сегодня весенняя. Ветреная. Во всех смыслах — то есть и ветер присутствует, и прямо-таки женская переменчивость. То солнышко поджаривает, то дождь замочить пытается. Что одевать в такую погоду, не совсем ясно, впрочем, как по мне, лучше промокнуть, чем поджариться.

Не знаю как вам, а мне такая погода нравится. И дожди нравятся. И лужи. Смешно наблюдать, как люди мчутся под ливнем, бегут, суетятся, как францы во время бомбардировки. А после дождя остаются лужи. Лужи — это тоже хорошо. Интересно смотреть, как через них прыгают. Особенно, когда не допрыгивают.

Нет, весна хороша при любом раскладе. ИМХО

Конечно, если вы собирались пойти с девушкой погулять в Гидропарке, то дождь явно не в тему — ну так проявите изобретательность, сходите в другое место. Правда, вместе с весной на нас обдуваются боланы. Вот это по настоящему грустно — причем, с точностью до наоборот — чем хуже погода, тем легче переносится болань, чем на улице теплее, тем на душе противней. Впрочем, я не боланю, так что мне легче.

На самом деле, наблюдая за людьми и миром, приходишь к выводу — нормальному, уравновешенному и уверенному в себе человеку настроение может испортить только... он сам. А остальное — погода, боланющая девушка, проловшая грамота, как проявило, отговорки и отмазки.

Конечно, вы можете со мной не согласиться, а...

Какая разница? Просто улыбнитесь. И улыбните соседа. Когда мы все улыбаемся, когда у всех хорошее настроение, любая погода покажется отличной, любой номер «Мика» шедевром и любая игра проигрышем, а не нарывом.

Улыбайтесь, кадеты, в ДЗБР любят идиотов. © Шутко ©

## О стандартных вопросах

Знаете, бывают такие вопросы, которые ставят меня в тупик. Нет, не тем, что сложны, просто неумоимо удивляет, что есть люди, которые этого не знают. На такие вопросы я отвечаю не сразу. Я копию силы и смысла. А потом выдаю ответ. Итак, на связь камрад

## Артем Турчин

Здравствуйте, Kerts!

Покупаю пятый подрядный номер «Мика» у ху\* убой не пойму что такое ДЗБР и ИМХО...

Нет Артем, извини, но сегодня я убивать тебя не стану. Добрый я сегодня. Настроение у меня хорошее, да и свидетелей вокруг много. У тебе просто ответу на твой

(и не только) вопрос. Ночну, пожалуй, со второй его части. Действительно, слово ИМХО довольно часто употребляется в наших статьях, но, готов спорить, не все знают, что означает это аббревиатура. Я не прав? Знаете? Тогда пропуская следующий абзац. А если вдруг не знаете или не уверены, читайте список сокращений, принятых в Интернете.

AFAIK — As Far As I Know (насколько мне известно);

AKA — Also Known As (также известный как);

ASAP — As Soon As Possible (быстро, как только возможно);

BOC — But Of Course (но, конечно);

BTW — By The Way (кстати, между прочим).



FYI — For Your Information/Interest (для вашей информации/интереса);

IMHO — In My Humble Opinion (по моему скромному мнению);

IMNSHO — In My Not So Humble Opinion (по моему не такому уж и скромному мнению);

IOW — In Other Words (другими словами);

KISS — Keep It Simple, Stupid (делай проще, глупышка);

LOL — Laugh Out Loud (смеюсь громче громкого);

PG — Pretty Good (очень неплохо);

PS — Postscriptum (поскриптум, примечание);

QED — Quod Erat Demonstrandum (что и требовало доказать);

ROFL — Roll On The Floor Laughing (катаясь по полу от смеха);

ROTFMAO — Roll On The Floor Laughing My Ass Off (катаясь по полу от смеха, живот оторван);

Subj — Сабж, тема (ссылка на тему беседы);

ЕМНИП — Если Мне Не Изменяет Память. Вот так, теперь вы, как мы, можете блеснуть парочкой особо умных фраз. Кстати, за сабж © сенкс камраду Арду. Немного более полный список можете прочесть на MikPortal'e — [www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1932](http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1932)

И, кстати говоря, возможно вы знаете еще какие-то прикольные сокращения? Отправьте мне, а я их опубликую.

Теперь вернемся к вопросу об еще более странной аббревиатуре — ДЗБР. Сколько раз я отвечал на этот вопрос? Не упоминать. Но повторение — мать сама знаете чего. Итак, если кто не в курсе — в отличие от других изданий, мы не пишем статьи об играх, и у нас не работают журналисты. Работают у нас, точнее, на нас, курсанты, агенты, спецгенты, сверхгенты и т.д. А пишут они, соответственно, отчеты — ибо являются сотрудниками суперсекретной организации под названием Департамент Защиты Виртуальной Реальности, сокращению ДЗБР А «Мика». Это просто прикрытие, выход из нашего Игрограда (города, где мы обретаемся) в ваш реальный мир.

Правда, все просто? И, кстати, у меня есть самый настоящий диплом журналиста-психолога, простите, психиатра. Выданный мэрией Игрограда — с правом практиковать на его территории. Так что заходите, и вас выслушают.

Мало? Тогда вам сюда [www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=969](http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=969). Тут вы сможете прочесть написанный камрадом Кандибобером небольшой отчет ©. Вот его начало, типично для затравки.

«Все, я готов. Выхышка. Секунда беспомощности. Темно. Мрачная, малочисленная, пугающая темнота. Создавалась иллюзия, что она была объемная, что ее можно раздвинуть руками и спокойно рассмотреть все вокруг. Кобычному, реальному, природному мраку глаза бы уже давно и привыкли и относились бы как к должному. Но здесь было все по-другому, даже ночь была не по-человечески черной».

Может, действительно объявить конкурс на лучший рассказ о ДЗБР? Как думаете? Я думаю, хорошая идея ©. А вы?

В общем, предлагаю обсудить, на конкурс в честь прихода весны © я таки объявляю. Нет, не на лучший опус о Департаменте. Впрочем, чего это я разговариваю, пора уступить место на трибуне камраду **Zuko**.

Мир тебе, Кертик.

Я вот писал тебе, что неплохо бы «Мика» записать себе кроме герба еще и девиза, видеть у «Новия» есть, у «Манья» есть, даже у «Лилия» есть, а у «Мика» НЕТ!

Так вот, мне интересно, это идея — полная фигня, или просто письмо не дошло? Если письмо не дошло — перечитайте его снова ©.



Ну, фигня это идея или нет, тебе наши читатели выскажут, хотя, ИМХО, идея хорошая. Мне всегда такие вещи нравились — Микку сто процентов нужен слоган Броненбойна, чтобы пилить читателя влет, как кулаком. Чтобы потом сидел по ночам и крутился в голове, как называлась тема. Чтобы глумились, тараторили и капризничали по-детски. Так что, командиры и командиры — у вас есть уникальная возможность придумать нам девиз. Для этого даже не надо уметь рисовать ☹, и принять участие в этом блоге начинающим могут все умеющие писать.

Ну а победитель получит приз.  
Зантриговало?  
Тогда жду ваших писем

## О респектах и анреспектах

Вот, довольно интересное, но и немного стандартное ☹ письмо, И, кстати, немного касается нашей прошлой темы — ДЗБР и унылых слов. Respect — это ведь унылые слова?

Итак, по поводу камрад JJ Judge  
Добрый день, уважаемый Том/Doc/Керти!

Наконец-то решил Вам (и вы, потому что вы, как минимум, в два раза меня старший) написать! Не знаю, попадет это письмо в «Автоответчик» или нет, но хочу сказать вот что.

Попадет, попадет, почему бы и нет? Отправляю тайну — люблю длинные письма. Патологически...

Начну, наверное, с того, что я Ваш давний читатель, покупаю «Мик» регулярно уже где-то с мая 2001-го. Ваш журнал я уважаю, люблю и почитаю (правда до жертовно-восторженного еще не дошло ☹). А статьи я очень часто могу перечитывать по два-три, а то и пять раз! А некоторые из них — это же просто чудо! Чего стоит хотя бы статья про второй «Айсвинг»! Это же литературное произведение! Супер! Еще мне жутко нравится Ваша первоначальная идея с ДЗБР! Правда, замечу, она умирает! Непорочно! Не загубите ее полностью!

Староем! Наш штатный шутер-доктор Топер, даже ночи не спит, работает ДЗБР жил, жале, и жить будет! Не без ваших стараний, конечно.

Топер, топикнуью начнем ругать. Переве. Как мне уже надоели ваши опечатки! Не, ну хотя что меньше можете вы их делать (кстати, не только другие авторы, но и вы!), можете? И еще страшно раздражает ваше издевательство над английским языком. Вы не подумайте, я не люблю американосов или англичан, сильно не люблю! Но я уважаю английский язык! КАК! Надоело ваше Grand Theft Auto! Не, ну пишете или правильно — Grand Theft Auto, или не по английски! А чего стоит «molin pictures» вместо molin capital в статье про GTA Vice City, которую написал WereWolf! Так что задумайтесь над этим!

Думаю, я, к примеру, вражеских языков не знаю, поэтому, дабы допустить минимум ошибок туто корректно название игры. Тут ведь косяк ведь! Интервью выходит — выискивать и править ошибки должны редакторы и корректоры, но, увы, у нас нигде не учат на ли-

тературного редактора гейм-журнала? Поэтому мало шансов, что кто-то из них знает разницу между molin picture и molin capital. Впрочем, насколько я помню, камрад Монья, россостроенный подобными опечатками, был себя хвостом в колено и кричал, что будет все вычитывать и править ошибки. Как шибко грамотный, о таске владеющий врожденными языками и терминологией. Посмотрим. Мы же, мы только за ☹.

Так, поругал, и хватил с вас ☹.  
Теперь про сам журнал Постер. Зря его все так ругают, нормальная вебСЧ. Единственное, может надо печатать его на бумаге полплатнее... Если получится. А может, даже выпускать постер два раза в месяц. Также если получится.

С бумагой полплатнее, проблемы некоторые есть. Дороже выходит, а денег два раза в месяц... ИМХО, это уж как-то слишком. Хотя, если кто-нибудь нам заплатит ☹.



Дале. Почему уже так давно нет списков любимых игр авторов? Просто есть куца новых авторов, и соответственно можно такое устроить. А еще можно проводить опросы и печатать, например, две-три лучших, по мнению каждого автора, игры за два-три месяца. Поверьте, это того стоит. Это как, отдельную рубрику делать? Или что? Смысл всем, немного не ясно, как осуществить. Как подобное сделать на Портале, я понимаю, а в журнале? И насколько это будет интересно?

А теперь хочу задать вам вопрос про Ваш Ник. Почему именно Том, да еще и Дос плюс к этому Керти? Интересно...

Вопрос из разряда, что такое ДЗБР ☹. Серьезно.

Ну а теперь замечание к самим Вам, Доктор. Почему Вы такой... Впертый, чорт його зобирой!

То. Так я ведь доктор! Доктора — они все такие... Упертые.

Ведь столько резонных предложений было за последние четыре-пять «Автоответчиков»! А вы все их отбрасываете, даже толком не задумываясь (а в смысле! Просто Вам надо более обширно объяснять, почему вы отклоняете данное предложение. А то выходит действительно несколько глупо!

Вдумайтесь, вдумайтесь... Поверь. Сейчас объясню.

Первое — многие из этих предложений повторяются. Т.е. я уже объяснял, почему то или это невозможно. Снова подробно объяснять?

Второе — как ни странно, но осуществление тех или других идей зависит не только и не столько от меня, сколько, от нашего начальства. Если идея нравится ИМ, если ОНИ считают ее заслуживающей внимания — пожалуйста. Она будет осуществлена. Типа редизайна издания, изменения обложки... А если идея негодна (увеличение количества страниц, улучшение бумаги) или расходится с видением (выставление очков игре), то она осуществлена не будет. И не думайте, что я прячу все письма с предложениями в дальний ящик, чтобы начальство их не видело, а потом, темной ночью, съездою их. Ничего подобного! Более того, начну «Автоответчик» вычитывать наш главный редактор и мэр Игрограда — Татьяна Каючновская, так что, можете смело считать мои ответы официальной позицией ☹. Ну, почти официальной.

И последний! Как говорилось еще в стареньком, но бессмертном GTA2, «respect is everything!» («Уважение — это все!») А довольно много читателей начинают терять к вам этот respect...

Что тут сказать? Отвечать на письма и быть кляпом отпущения это почти синонимы ☹.

## Дух противоречия...

Вот, забрал на Портал и прочитал ☹. Итак, уважаемое сообщество! Объявляем новый Турнир под кадовым названием Дух Противоречия!

Типа, лирики чуток...  
Достаточно прочитать обсуждение статей в «Мик», и начинаться жалеть бедных авторов. То много флуда, мало об игре, то сплошные сухие ТХ, и то не так, и то не сик эти читатели. Причем это мнение об одной и той же статье. Просто разных людей, с разными интересами и разными вкусами.

«Всем не угодить...» — говорят авторы и пишут в своем стиле. Типа, кому нравится, тот прочтет. Как в КВН. «...Половину зало нам отделить дружно, а второй половины нам просто не нужно...» Вот такой вот замкнутый круг...

Который мы предлагаем мощным усилием впадных авторских грудных мышц порвать надфил.

Интересно? Тогда всем на <http://www.mikportal.org/forum/index.php?act=57&f=10&t=2236> и читать правила очередного Турнира.

Ну, думаю, на этом я сегодня закончу. Не забывайте по поводу идеи насчет де-виза для «Мик» и подпутной, стоит ли организовать (а если да, то как) конкурсе на лучший рассказ о ДЗБР.

На этом, дорогие командиры и командиры, буду заканчивать, ибо время уже поздне, а дел много не сделано. До новых встреч — надеюсь, а распе ☹.

Вы ведь не забыли, что с 15 по 17 апреля будет проходить Фестиваль Компьютерных Игр «Игроград»? Заходите в гости, пообедаем, пивка выпьем ☹.



Андрей КОЛЕСНИК

# ЧТО НАМ СТОИТ СЕТЬ ПОСТРОИТЬ...

А зачем?

А затем.

✓ обмен информацией между пользователями сети;

✓ совместное использование и оплота канала доступа в Интернет;

✓ совместное использование оборудования: принтеры, сканеры, HDD, CD-RW, DVD и DVD-RW;

✓ само собой, игры;

✓ общение (голосовая связь, видео и чат).

Что нужно, чтобы проложить локальную сеть в домашних условиях? Следующее.

✓ сетевой кабель — то, что собственно и связывает компьютеры между собой;

✓ сетевые карты — по одной для каждого «участника» сети;

✓ Hub/Switch (концентратор/коммутатор) — если в сети участвует больше 2 человек, и сеть не на тонком коаксиальном кабеле, то эти устройства объединяют всю систему, к ним сходится все сетевые кабели.

Рассмотрим поподробней

## Сетевые кабели

Есть три основных типа сетевого кабеля. Выбор конкретного их вида зависит от сетевых карт и коммутатора, которые вы будете использовать.

### ✓ Витая пара (Twisted Pair)

Это наиболее распространенный на сегодняшний день сетевой кабель (рис. 1). Массово используемый сейчас кабель имеет 8 медных жил (рис. 2), переплетенных друг с другом (с определенным шагом) и помещенных в изоляцию. Скорость соединения по такому кабелю обычно до 100 Мбит в секунду (наиболее распространенная скорость), ко-

торая в принципе при витой паре возможна более высокие скорости соединения. Бывает неэкранированная и экранированная витая пара (дополнительно защищенная от помех).

Витая пара относительно мало подвержена электромагнитным наводкам, особенно экранированная. По собственному опыту скажу, даже при прокладке неэкранированной витой пары вблизи электрораспределительного щитка, рядом с линиями высокого напряжения, отмечалась относительно стабильная работа сети на скоростях свыше 80 Мбит в секунду.

Кабель витой (рис. 3) пары чрезвычайно легко ремонтируется (несмотря на то, что по стандартам восстановления поврежденный участок не подлежит) и запросто наращивается с помощью изолянта и ножниц. Даже имея многочисленные участки восстановленных разрывов, сеть на витой паре работает стабильно, хотя скорость связи несколько страдает.

### ✓ Тонкий коаксиальный кабель (Coaxial)

Это один из первых типов проводников, использовавшихся для массовой прокладки сетей. Содержит в себе центральный проводник, слой изолятора и оплетку и изоляцию (рис. 4). Максимальная скорость передачи данных по такому кабелю — 10 Мбит в секунду. Единственным преимуществом коаксиального кабеля перед витой парой является большее расстояние, на которое его можно протянуть для соединения компьюте-

ров (подробности о сетях на коаксиале см. в 5-й части статьи В. Бондаря «Какая сеть — какой улов», «МК», №41 [264], 2003 г.).

В настоящее время в домашних компьютерных сетях использование коаксиального кабеля, как правило, не оправдано, и в этой статье такой вариант рассматриваться не будет.

### ✓ Оптико-волоконный кабель (Optic Fiber)

Оптико-волоконный кабель представляет собой один или несколько световодов, хорошо защищенных полимерной изоляцией (рис. 5, 6). Такой вариант выгодно отличает очень высокая скорость передачи данных, к тому же оптоволоконный кабель абсолютно не подвержен электромагнитным помехам. Расстояние между системами, которые он соединяет, может превышать 2 километра. Однако такой кабель стоит чрезвычайно дорого и для работы с ним требуется специальное, опять же надежное, сетевое оборудование (соответствующие сетевые карты, концентраторы и т.д.). Оптоволокну не подлежит ремонту, в случае повреждения участка приходится прокладывать заново.

С учетом вышесказанного, думаю, становится очевидным то, что оптимальным по характеристикам и стоимости для домашних сетей является вариант с использованием витой пары.



Рис. 1

## UTP Cable (4-pair)



Рис. 2

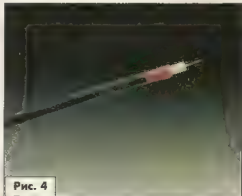


Рис. 4

Рис. 3

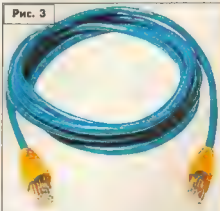
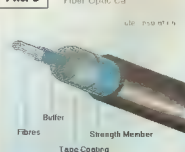


Рис. 5 Fiber Optic Ca



Tape Coating

Рис. 6



### Сетевая плата

Выбирать сетевые платы (рис. 7, 8) лучше всего одинаковые, это упрощает настройку сети, хотя такой подход вовсе не обязателен. При использовании современных сетевых карт и ПК становится доступной такая интересная функция, как



Рис. 7

Wake-on-Lan (WOL). WOL — это возможность включения удаленного компьютера через сеть. При этом необходимо, чтобы компьютер был оснащен блоком питания АТХ, а в настройках BIOS разрешена соответствующая активация компьютера.

Также можно использовать возможности **BootRom**, с помощью которой осуществлялась загрузка компьютера по сети. То есть при определенной настройке ПК может работать вообще без жесткого диска. Загрузка через сеть настраивается в BIOS материнских плат, которые поддерживают возможность удаленной загрузки. У дешевых сетевых карт **BootRom** либо отсутствует вообще, либо под него есть разъем, но нет самой микросхемы (рис. 9).

### Встроенные сетевые карты

Во многие современные материнские платы сетевые карты уже встроены. Так что стоит проверить, нет ли чего подобного у пользователей будущей сети, дабы уменьшить расходы на оборудование.



Рис. 10

### Hub или Switch?

✓ **Hub (концентратор).** Когда сетевая карта отправляет пакет данных, Hub (рис. 10) усиливает сигнал и распространяет его так, что сигнал получают все пользователи сети. Принимает же сигнал только та сетевая карта, которой адресован пакет данных. Очевидно, что при одновременной работе множества пользователей скорость работы сети резко падает.

✓ **Switch (коммутатор).** В отличие от Hub'а, это устройство анализирует, откуда и куда отправлен пакет информации, и соединяет только два компьютера, в то время как остальные каналы связи остаются свободными. Конечно, лучше использовать Switch (рис. 11), так как он работает гораздо быстрее в сетях с большим количеством пользователей. Внешне концентратор и коммутатор очень схожи.

### Прокладываем сетевой кабель

Прежде чем идти и покупать витую пару, необходимо определиться, а сколько ее нужно, где и как будут проложены кабели. Требуется измерить, хотя бы примерно, расстояние между компьютерами будущей сети, причем обязательно необходимо учитывать все изгибы комнат, плинтусы и т.д. Также определитесь с тем, где и как будет располагаться коммутатор. Его нужно установить таким образом, чтобы он находился на минимально возможном расстоянии от как можно большего числа компьютеров.

Если все пользователи будущей сети живут в одном доме, сразу возникает вопрос, каким образом лучше всего прокладывать кабель. Причем кабель должен быть достаточно надежно зафиксирован и находиться в относительно недоступных для посторонних местах, так как вандализм и кража кабеля — серьезная проблема домашних ЛВС. Кроме того, по возможности нужно использовать кратчайшие расстояния, с целью экономии витой пары.

### Проводка сети по подъезду

Если проложить участок или всю сеть по стенам дома по той или иной причине невозможно, то можно протянуть сеть по подъезду.

Действовать нужно осмотрительно и осторожно. При прокладке сетевого кабеля в подъезде возрастает вероятность его порчи незнакомыми личностями. Его также могут украть из-за содержащейся в нем меди охотники за цветными металлами. Вероятность порчи кабеля значительно падает, если прокладывать его вместе с другими коммуникациями здания. Если же это все-таки несчастие произошло, поврежденный участок необходимо будет восстановить.

Если сеть ограничена одним подъездом, то кабель между этажами удобней всего прокладывать по шахтам, в которых пролегают телефонные провода, электропровода и кабель внешней TV-антенны. Нужно учитывать, что



Рис. 8

эти шахты часто забиты различным мусором, причем при его удалении, так же как и при прокладке кабеля ЛВС, можно повредить уже существующие телефонные линии (они самые тонкие и легка рвутся). Поэтому действовать нужно осмотрительно и осторожно. Но так запросто кабель и не просунешь, в трубе он

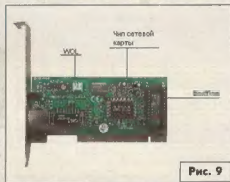


Рис. 9

может скрутиться в клубок и застрять. Лично я при прокладке кабеля использовал канцелярскую нить длиной 3 м, с одной стороны которой была привязана гайка [этим концом я опускал конструкцию в шахту], а с другой — опель, и я запросто вытягивал ее этажом ниже. Минус в том, что провода с высоким напряжением могут создавать помехи в работе сети, потому желательно пускать сетевые кабели по свободным шахтам.

Switch лучше установить у кого-либо в квартире (меньше шансов, что его сопрут), но можно, скажем, и в щитке, который закрывается на замок.

В случае, если сеть объединяет несколько домов, есть два варианта. Либо «воздушная» проводка между домами, либо «подземная». Не стоит забывать, что длина витой пары ограничена (~100 м). Увеличить ее можно, задействуя второй Hub или Switch.

Продолжение следует



Рис. 11



[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»  
№14 (124), 05.04.2004.

Тираж: 11 000. Цена договорная.  
Рег. свидетельство: серия KB № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 2230  
Учредитель: ООО «К-Инфо»  
**info@mycomp.com.ua**

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.

**Издатель:** Издательский дом «Мой Компьютер»  
г. Киев, ул. Качалова, 6  
**Редакция:** Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8  
Издатель: Михаил Литвинюк.

**Главный редактор:** Татьяна Кохановская.  
**Начальник информ. отдела:** Василий Попов

Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко  
Художественный редактор: Федор Сергеев.  
Литературные редакторы: Оксана Пащенко.

**Корректор:** Полина Хатимовская.

**Верстка:** Дмитрий Василенко.  
**Художник:** Андрей Шморокоток.

**Секретарь ДЗВР:** Денис Бондаренко.  
**Реклама:** Олег Фёдоров.

**Офис-менеджер:** Тамара Задворнова.

**Отдел маркетинга:** Надежда Николаева,  
Роман Бураковский, Юрий Литвин.

**Начальник отдела полиграфии:**  
Дмитрий Мордов

**Сбыт:** Лариса Остаповская, Елена Назарова.  
**Эксплуатационист:** Александр Калитко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский

Фотоувод: ООО «Мироз», тел.: (044) 247-4438

ТзОВ "Видовнича група "Експрес", Львівська обл.

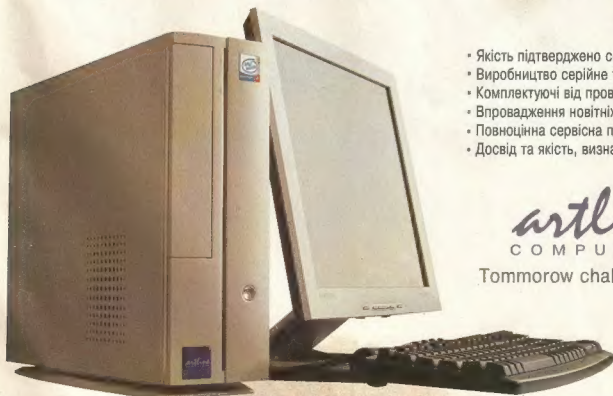
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5/  
тел. 103221 97-4768.

30M. No 1347.



## Досягніть одночасного підвищення ефективності праці та конкурентоспроможності.

Розпочніть використовувати комп'ютери artline™ на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви отримаєте можливість виконувати більше завдань витрачаючи на це менше часу.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- Комплектуючі від провідних виробників
- Впровадження новітніх технологій
- Повноцінна сервісна підтримка
- Досвід та якість, визнані спеціалістами

*artline*  
COMPUTERS

Tomorrow challenge ready

Даруйте Intel Inside, Pentium® - зареєстровані торгові знаки Intel Corporation. Intel Inside, Pentium, Intel Inside, Pentium, Artline - торгові знаки. Тільки найкраще, щоб. Технологія.

**TechnoPark**

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов. тел.: (044) 238-8990, 238-8999 [www.technopark.com.ua](http://www.technopark.com.ua)

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

EURO CLUB MANAGER 2003-2004



# Менеджер ЕВРОПЕЙСКОГО КЛУБА



Займіть достойне місце в світі професійного футболу! Від кожної вашої дії залежить доля клубу. Визначайте тактику гри, ефективно проводьте тренування команди, а також грамотно управляйте фінансами. Справжній рай для істинних любителів футболу.

- Статистика 2003/2004 років, а також 12 чемпіонатів, включаючи участь ліг Англії, Франції, Німеччини, Іспанії, Італії та Нідерландів. Плюс, всі головні кубки!
- Реалістичні тактичні схеми: розвиток команди, тренування гравців, тренерські установи та багато-багато іншого.
- Прекрасна графіка на рівні кращих зразків жанру.

WAYWARD XS



pc cd-rom

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Wayward XS", © 2004 "GMX Media"  
Видавець на території України — компанія „МУЛЬТИТРЕЙД”  
З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186;  
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

